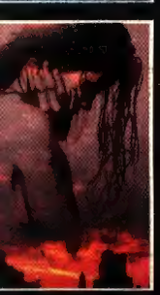
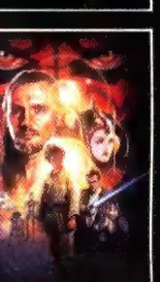
LES ARCANES DE LA BANDE DESSINÉE



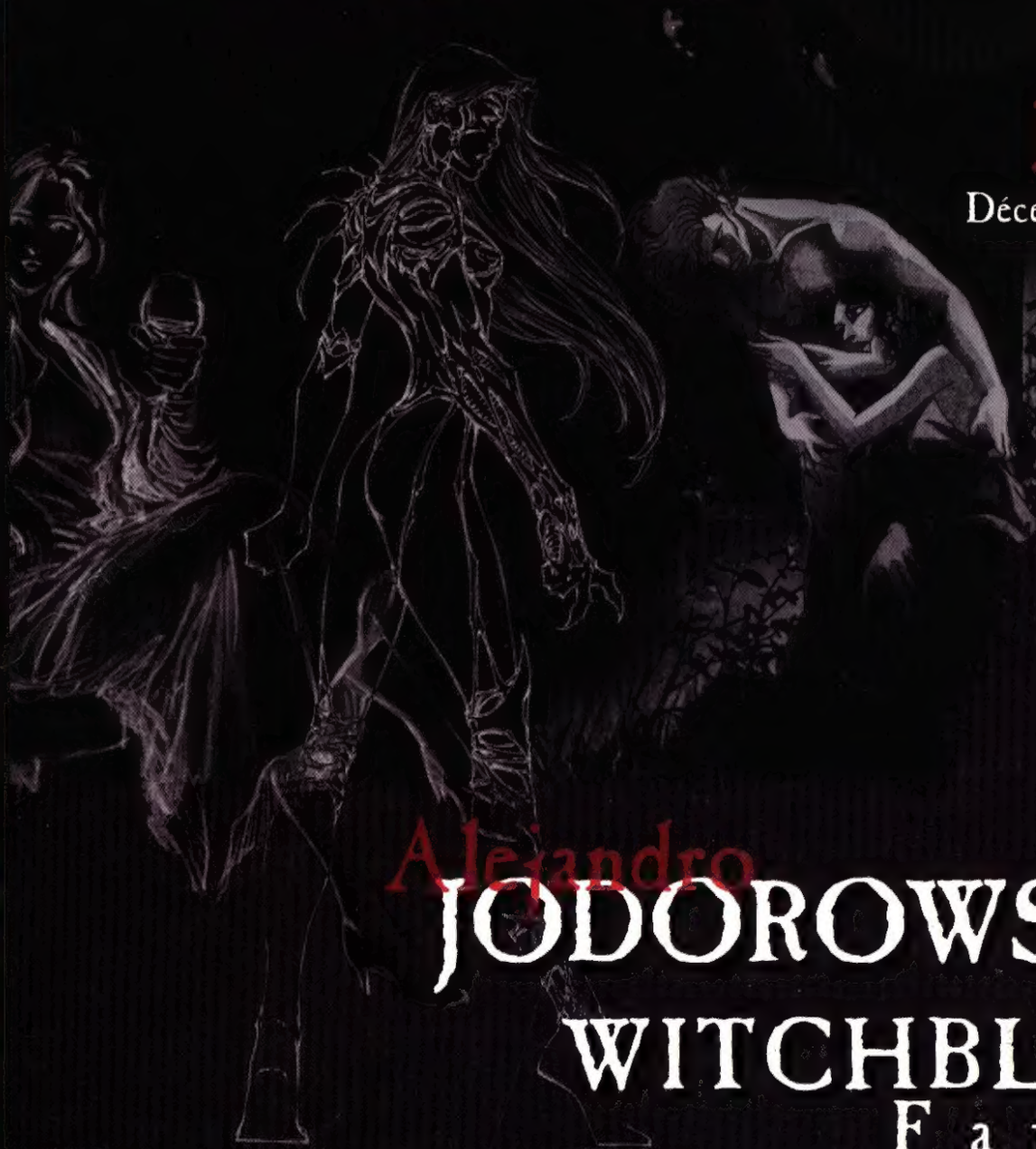


Ellipse

n°1

Décembre - Janvier

35 F



Alejandro
JODOROWSKY

WITCHBLADE

Fathom

CAT'S EYE

City Hunter

SAMBRE

Mémoire du XXe Ciel

STAR WARS

Hellshock

L'Habitant de l'Infini

bISTOIRE D'eAU
MICHAEL TURNER
FATHOM
MICHAEL TURNER
JOE WEEMS
JD SMITH
1998
semic
en vente en kiosques et librairies spécialisées

EDITORIAL [1. ERRATA K

Au commencement, le monde était ... Bruit !!

Eh oui, avant même de parler, les hommes, et tout le reste d'ailleurs, avaient inventé le bruit. Cependant, la cacophonie était si terrible que l'on ne s'entendait plus penser ! Alors, peu de temps après, l'homme inventa le Verbe, et là tout devint encore plus compliqué. Le monde était empli d'images et toutes n'avaient pas forcément de nom. Pour s'exprimer l'homme continuait à montrer ce qu'il ne savait pas dire. Il ne savait pas écrire, mais déjà il racontait ses prouesses sur des murs ou des rochers, aussi, la première bande dessinée vient-elle, belle et bien, de ce temps préhistorique où l'on avait pas encore inventé l'Europe, l'Amérique et l'Asie.

Au commencement ou peu s'en faut, le monde était Dessin

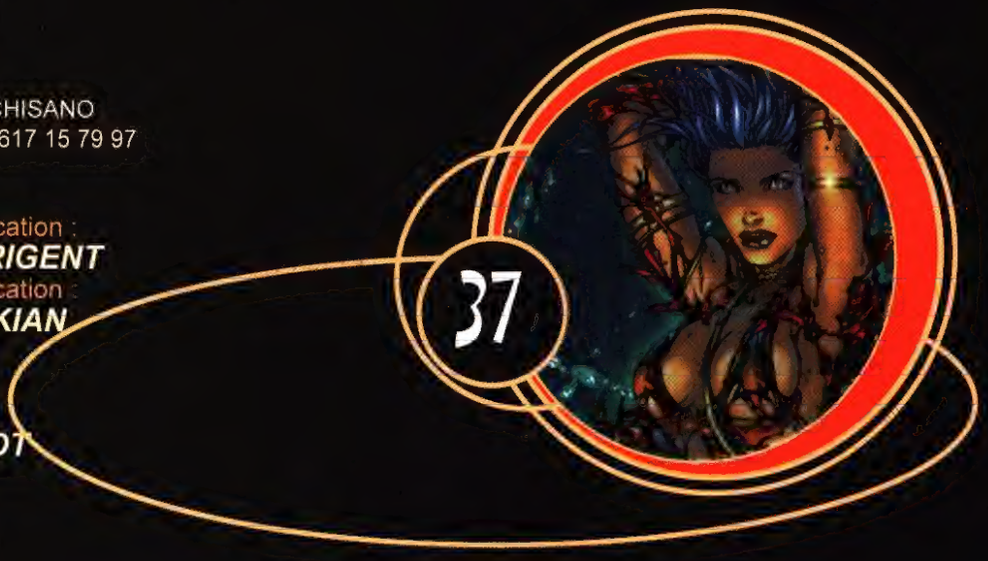
Indépendamment de cette caricature un peu grotesque, l'histoire de l'humanité est peuplée de récits illustrés (images d'Épinal, fables ou même vitraux d'église), et la rencontre de l'image et du texte n'a évidemment pas attendu ce siècle. Cependant, une alchimie précieuse a révélé son pouvoir lorsque l'image et le texte sont devenus acteurs l'un de l'autres. La Bande Dessinée, cela peut paraître comme une évidence, c'est bien plus que du texte illustré, ou de l'image sous-titrée, c'est un art à part entière qui implique un langage, et des formes de narration bien particulières.

Après plus d'une année d'efforts pour mettre au point notre décoction, nous sommes heureux et fier de vous présenter Ekllipse : un Artbook au format magazine sur le neuvième art (avec une pareille ambition, vous comprendrez qu'on ait prit du temps !). Il a été conçu pour montrer la bande dessinée internationale comme un art et comme un language, afin de rendre hommage au talent de tous les artistes qui contribuent chaque jour à mettre le monde en bulle.

Nos pages vous sont ouvertes, et nous espérons que ce premier numéro répondra à vos attentes !

Aude Ettori.

Administration :
45, rue Broca
75005 PARIS
Tél. : 01 43 36 32 00
Fax : 01 43 36 60 87
Rédaction :
Moca Croce
20140 PETRETO BICCHISANO
Aude ETTORI - Tél. : 0617 15 79 97
Editeur :
SEMIC
Directeur de la Publication :
Henri-Claude PRIGENT
Directeur de la Publication :
Patrick MANOUKIAN
Rédacteur en Chef :
Aude ETTORI
Directeur Artistique :
Fabrice DERAEDT
Maquette :
Falhène Prod.
Rédacteurs :
J.C. Adam
Alberic
Jake Masterson
Christophe Willaert
Françoise Debarge
Joël Leroux



Remerciements
Raphael,
David Bauwens
Jae Lee,
Pierre Gauthier,
La famille Morange,

Sans oublier
Nathalie et Laurent de Folle Image,
BD-Fugue à Annecy
Nos grincheux préférés d'Alpha Omega
Chambéry-BD pour son accueil
Et Super-Tonio, alias Maître Cossu,

Et tout spécialement
Vous tous de la profession, qui passez dix-huit heures par jour sur vos tables à dessin pour nous faire REVER !

Merci d'avoir cru au projet...

Ekllipse est édité bimestriellement par :
SEMIC
45, rue Broca 75005 Paris

Distribution : Ekllipse Magazine est disponible en France et en Navarre, en Belgique une fois aussi.

Tout document envoyé est supposé autorisé pour publication sauf réserve contraire expresse. Ekllipse Magazine étudie les textes et dessins même non sollicités, mais aucune responsabilité de la part de l'éditeur ne pourra être engagée. Les documents non retenus seront retournés à leurs auteurs s'ils nous parviennent accompagnés d'une enveloppe à la taille voulue et suffisamment affranchie.
Ekllipse est une marque déposée appartenant à Falhène Prod. Tous les droits concernant le contenu de cette revue sont réservés, et aucune reproduction totale ou partielle ne peut être faite sans obtenir préalablement l'autorisation écrite de la part de l'éditeur. Les illustrations appartiennent aux sociétés ou aux maisons de productions qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé leur auteur, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de leur statut.

Tous droits réservés.

SOMMAIRE

SOLEIL LEVANT

GUIDE DU ROUTARD-OTAKU

Que se passe t'il au pays du sushi ? p. 10

TSUKASA HOJO 13

Manga à l'humour débridé p. 13

Cat's Eye et City Hunter furent célébrés par la télévision, bien avant qu'on ne traduise le manga d'origine. Peut-être ignorez-vous encore tout des autres travaux de ce talentueux mangaka.

ZENITH

GUIDE DU BÉDÉPHILE

Chez les mangeurs de grenouilles p. 22

BERNARD YSLAIRE 25

Le Romantique du XXe Ciel p. 25

Après *Bidouille et Violette* et la saga des *Sambre*. *Le XXème Ciel*, est à ce jour le projet le plus ambitieux d'Yslaire : sa vision du siècle qui s'achève, entre romance des hommes et drame humains.

SOLEIL COUCHANT

GUIDE DU COMIC-ADDICT

Il n'y a pas que MacDo chez les CowBoys ! P. 34

MICHAEL TURNER 37

De Witchblade à Fathom p. 37

Gros plan sur un jeune artiste dont les qualités ont su traverser l'atlantique sans faire de vagues, pour arriver bien vite jusque dans vos bibliothèques... Attention talent !

SOMMAIRE

DOSSIER REDEMPTION

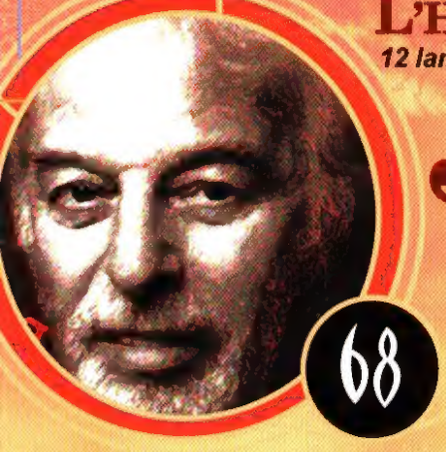
Depuis que le monde est monde et que les bulles sont rondes, les «héros», beaux, forts, intelligents et tout ce que vous voulez, naissent et vivent au fil du temps pour affronter l'adversité. Mais aujourd'hui le monde à besoin d'un sauveur ! P.49

JAE LEE

Welcome to his nightmare... *p. 55*

L'HABITANT DE L'INFINI

12 lames et l'éternité pour les manier : Blade of the Immortal *p. 63*



JODOROWSKY

Et la lumière fut... *p. 68*

**Maître conteur perché sur une montagne
tenait en son bec une histoire,
maîtres dessinateurs par l'odeur alléchés
lui tinrent à peu près ce langage :
si votre plume n'a d'égale que nos crayons
nous allons vivre une belle histoire...
Rencontre avec un maître réveur...**

RIEN QUE POUR VOS YEUX

A LA PAGE *Elles sont fraiches nos nouvelles* *P. 6*

BULLES D'AIR *Coups de coeur, premiers albums, V.O., etc.* *P. 12, 21, 24, 36, 48*

BULLE D'ART *Une promenade en forêt ? Avec François Mey* *P. 77*

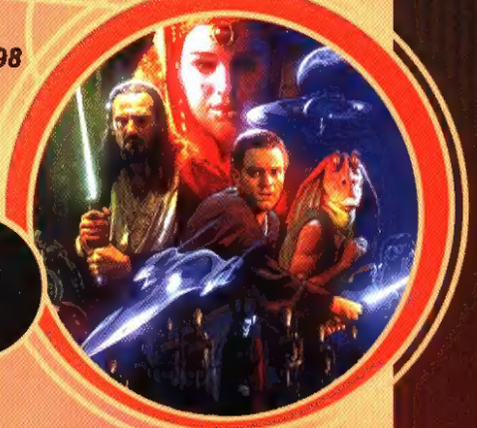
PIXEL : CRYO, PART ONE : ANGEL *Il y a du talent derrière l'écran...* *P. 81*

EXERCICE DE STYLE : DAVID BAUWENS *passe à table ce mois-ci* *P. 86*

TACHES D'ENCRES *Des commentaires et des idées ? écrivez nous ! ...* *P. 96*

(E)TOILE NUMÉRIQUE *Pixels insolites, retrouvez-nous sur Internet,* *P. 98*

ECRAN TOTAL : STAR WARS



Quand l'écran devient papier... *P. 92*

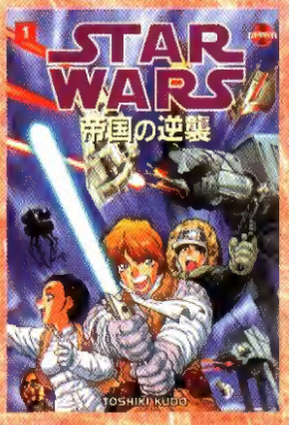
**Il n'y a pas que sur vos grands écrans que la force est avec vous... Depuis la première (deuxième) trilogie, l'espace inter-sidéral des bulles est littéralement envahi par les bandes des-sinées de toutes les galaxies...
Comme le dit la reine Amydale : "Je ne resterai pas plantée là pendant qu'un tas de dessinateurs me pique mes royalties..."**

Que se passe-t-il chez les éditeurs ? Que nous proposent les libraires ? Quelles sont les prochaines surprises qui nous guettent ? Quelle est la couleur du Marcel à Robert ?... Tant de questions qui vous hantent, et qui trouvent réponses dans ces colonnes. Alors abreuvez-vous de ce savoir (presque) interdit !

Chronique d'une sortie annoncée...

Des années qu'il est guetté, il est devenu l'Arlésienne du film d'animation, le dernier espoir que même un Jedi ne peut porter... Et pourtant, ***"Mononoke Hime"*** *(Princess Mononoke)*, du studio Ghibli, d'**Hayao Miyazaki**, est enfin porté à l'écran... aux États-Unis !!

Esperons que nos salles obscures vont suivre l'exemple et que nous verrons, enfin, ce film qui aura mis plus de temps à sortir qu'Ekllipse numéro Un !!



Star Wars en Japonais

En japonais peut-être pas, mais les éditions *Delcourt* publient en novembre ***Star Wars Manga***, de **Toshiki Kudo**, dans la collection contrebande. Après avoir récupéré l'exclusivité sur les parutions en VF des bédés issues du mythe de Georges Lucas, (dont, bien sûr, l'Épisode Un), en voici une autre vision... Celle de Luke, Leïa, Han et les autres avec de grands yeux et des hachures dynamiques !!

Quand aux américains, après avoir déjà adapté la trilogie, c'est au tour d'*Ep' One* d'arriver en manga en décembre et janvier, par ***Kia Asamyia***, chez *Dark Horse US*.

Mamoru Oshii

Mamoru Oshii, réalisateur de **Patlabor II** et **Ghost in the shell** et créateur de **Straydog: Kerberos Panzer Cops**, travaille en ce moment sur une adaptation animée de cet univers qui devrait sortir cet été au Japon. Intitulée ***"Jinr Densetsu"***, le film, produit par son studio Production I.G., sera dirigé par la plupart des gens qui avaient déjà travaillés sur les longs métrages.

Clamp, En veux-tu, en voilà...

Vous ne pourrez y échapper, *Tonkam* traduisait déjà ***X***, ***RG Veda***, et ***Tokyo Babylon***, tandis que *Manga player* vous offrait ***Magic Knight Rayearth*** et ***Trèfle*** ; voici qu'arrivent ***Wish*** chez le premier et **Card Captor Sakura** chez le second, difficile pour vous vous de ne pas voir les **Clamp** à Noël.

Et s'il ne faut en retenir qu'un, ouvrez ***Trèfle***, *(Clover)*, trois numéros sont parus, et régalez-vous... des lignes très épurées, des pages très aérées, un style fragile comme les ailes d'un papillon...

Hitchcock Animé

Ne le manquez surtout pas, (quoique vu qu'il est sorti le 8 septembre, il risque de ne plus être en salle), ***"Perfect Blue"***, dirigé par **Kon Satoshi**, est un joyau, un thriller au scénario haletant, qui va vous coller à votre siège...

Ingrédients de la recette : un girl's band, une jeune chanteuse, le monde du cinéma... et les joies d'avoir un fan club !

Et mon ami ??

Et bien notre ami, ***Mon voisin Totoro***, du même **Miyasaki**, mais cette fois-ci pour les petits, sort lui en salle en long métrage en décembre...

Comme quoi...

ACTUS

Deux pour Un

C'est son année ! et après on dira que les auteurs de BD sont lents : **Rosinski** et **Vanhamme** nous sortent un nouveau *Thorgal* 25, ***"Le mal bleu"*** en novembre, alors que les pages d' ***"Arachnéa"*** ne sont sont même pas encore usées dans vos étagères...

Correspondances

...Finies les vacances et, pour beaucoup, retour dans la grisaille parisienne et son quotidien monotone... Sauf lorsque l'on s'appelle **Pierre Christin** et **Max Cabanes** ; alors, la petite couronne devient haut-lieu du pittoresque et un voyage dépaysant vous attend dans ce superbe ouvrage illustré, intitulé

"La bonne vie"

(Collection correspondances, 5 titres parus chez Dargaud.)

Le Jodo nouveau est arrivé !!

Encore et toujours, voici qu'arrive une floppée de nouveaux Jodos, ainsi débarquent coup sur coup chez vos libraires :

-***La Caste des Méta-Barons***, Tome 6 "Dona Vicenta Gabriela de Rhoka l'aïeule".

-***Juan Solo***, tome 4 et dernier "Saint Salaud".

-***Les Technopères***, tome 2 "L'Ecole pénitentiaire de Nohope"

Giraunimoooo !

Tandis que Moebius est republié avec **Arzach** chez les Humanoïdes, Jean Giraud, lui, est de retour avec **"Géronimo l'Apache"** chez Dargaud. Dans ce troisième tome sur quatre (ou cinq?) du cycle Mister Blueberry, on marche inexorablement vers le célèbre règlement de compte de Tombstone.

Et comme on dit "jamais deux sans trois", l'auteur protéiforme signe aussi **"Nuit Noire"**, septième tome de **Jim Cutlass** et dénouement du premier cycle, écrit par Christian Rossi et publié chez Casterman.

Des projets fous pour la graine...

La troisième ***Graine de Folie*** est sortie et vous retrouverez notre interview de **Man' Civiello** dans notre prochain numéro. En attendant, Forbidden Zone à Bruxelles édite un portfolio de quatre illustrations : Jugez-donc de leur qualité :

Dernière minute...

...Avant la fin du siècle.

Nous l'apprenons alors même que nous bouclons, Bernard **Yslaire** change de catalogue. Son ***XXè Ciel*** quitte donc les éditions Delcourt pour se poursuivre sous les auspices des *Humanoïdes Associés*.

Pour commencer nous aurons droit à une réédition toute nouvelle et complétée du premier tome, qui sera suivie aux alentours de mai 2000 de la publication du deuxième opus. Quant au site internet auquel M. Yslaire tient beaucoup, il devrait profiter de la longue expérience des humanos afin de mener en parallèle les histoires du ***XXe Ciel*** et du XXe Ciel.com.

"Et Guy Delcourt ?" L'éditeur récupère dans son catalogue l'excellent ***Monde d'Arcadi*** de **Caza**, dont il pourra ainsi republier l'intégralité l'an prochain.

En plein Krän...

A peine venez-vous de finir le troisième tome d' ***"Edward John Trelawnay"*** d'**Eric Hérenguel**, chez Delcourt, qu'il vous faudra absolument vous ruer sur son terrible ***"Krän le Barbare"***, chez Vents d'Ouest. Les drôlatiques aventures d'un barbare en quête de quequettes, il fallait l'oser... Il l'a fait...

Attentions à vos zigomatiques...

Du Bilal encore et toujours...

Avec la re-publication en novembre de l'***Etat des stocks***, aux Humanos. Soit 160 pages couleurs dont 80 d'illustrations inédites en album... Les fêtes approchent, alors dites au Père Noël d'économiser pour vous offrir ce cadeau qui vaut tout de même 250 FF. (célébrité quand tu nous tiens...)

Le moustique qu'on aime bien

Les éditions **Mosquito** fêtent leur dix ans l'an prochain, aussi nous gratifient-elles d'un **Toppi** spécial de 160 pages qui ira rejoindre les autres petits albums de cet éditeur... Pour ceux qui ne connaissent pas Sergio Toppi, ouvrez un des précedents tomes publiés et admirez le travail de l'artiste... Une référence universelle...

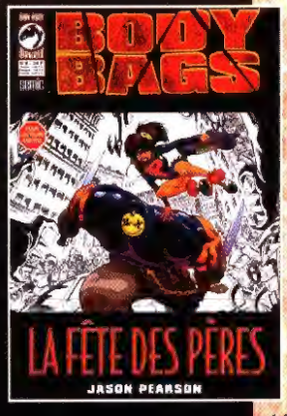
Internet à suivre

Ou le web est porteur de renaissance, ainsi A Suivre ressucite avec l'arrivée en ligne de **A Suivre.com**, hébergé sur le site de Casterman. L'éditeur en profite pour offrir la primeur aux internautes de la publication de "***Morgan***", du très grand **Hugo Pratt**.

Du tout bon dans votre kiosque

Sémic vous inonde de très bon titres cet automne, trois sont à retenir tout particullièrement.

Tout d'abord ***Body Bags*** de **Jason Pearson**, originellement publié par Dark Horse US, ce thriller à ne pas mettre entre toutes les mains (âmes sensibles s'abstenir), vous évoquera un nom : Quentin Tarantino.



Ensuite, lisez ***Stormwatch***, la série de Choi et Lee explose littéralement sous la plume de **Warren Ellis** (*Transmetropolitan, Hellblazer*) et les pinceaux de **Brian Hitch**. Du comics digne des blockbusters à très gros budget.

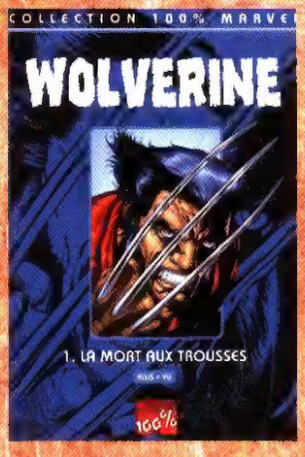
Pour finir, ***Wildcats*** est de retour, signé par **Scott Lodbdel** et **Travis Charest**, un dessin hyper-réaliste au service d'un découpage très film-noir... ouvrez-le, vous l'achèterez.

Cachotiers

Paul Jenkins et **Jae Lee** (dont on présente Hellshock dans ce numéro), après avoir fini cet automne ***Inhumans***, ont resigné pour une nouvelle série au sein des *Marvel Knights*, mais leur sujet est encore top-secret...

Fin de siècle Téméraire

Toute en peinture, et ne se refusant aucune pleine page, l'introduction de ***Yiu*** laissait le lecteur sur sa faim... Ce mois d'octobre le vois comblé, car le tome deux est disponible chez *le Téméraire*. Au programme, fanatisme religieux, terrorisme d'état et assassin féminin... La saga sombre et violente des noires blessures du monde se poursuit donc dans "***La promesse que je te fais***" de **Renéaume**, **Téhy**, **Vee** et **Guenet**.



100 % Marvel...

Initiative heureuse, l'éditeur de BD américaine investit les rayons des librairies avec sa collection 100% Marvel, au programme ***Daredevil, Génération X, Spider Man, X-Men, Hulk, Wolverine***... Une sélection d'histoires choisies avec soin dans des albums reliés et présentant un aspect luxueux que l'on ne connaissait pas jusqu'à maintenant chez cet habitué des kiosques de presse...

Les X-Men s'offrent le grand écran

Depuis trente-cinq ans ils ont redéfini l'univers du comics, les mutants de ***Marvel*** vont se voir porter au cinéma par **Brian Singer** (*Usual Suspects*), pour une sortie initialement prévue l'été prochain aux Etats-Unis. Alors tous ceux qui parmi vous ne connaissent pas encore la plus célèbre équipe de super-héros d'outre-Atlantique vont enfin pouvoir compenser la lacune de n'avoir pas lu les 375 épisodes de leurs aventures...

Sin City Lunch Box

De plus en plus fort, après les posters, les jouets, les statues, les mugs, les américains nous inventent : **La boîte-repas** !! Et aux couleurs de **Frank Miller**, qui dit mieux ?

quant à Miller, qu'on retrouve dans notre prochain numéro, sa série multiprimiée (3 Eisner Awards, rien que ça!!) ***300*** sera traduite chez *Vertige Graphique*.

Mack chez Marvel

Si vous ne le connaissez pas encore, on ne saurait trop vous recommander de jeter un oeil curieux sur ***Kabuki***, que Marvel France vient de traduire... Partez sur les traces de cette jeune asiatique dans les pages entièrement peintes par **David Mack**. Un cache-cache permanent entre bande dessinée et surréalisme pictural.

ACTUS

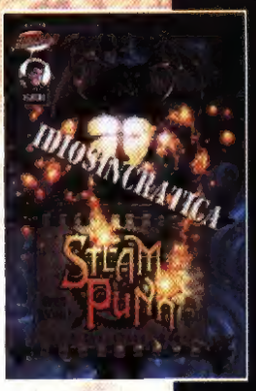
ACTUS

Tomb Raider débarque en V.O.

Après quelques apparitions au côtés de Sara Pezzini de ***Witchblade***, Lara Croft déboule en solo dans son propre titre chez *Top-Cow* ce mois-ci. (puis chez Sémic un peu plus tard)

Deux pour Un, bis...

Fans de **Chris Bachalo** (*Generation X*), réjouissez-vous car ce n'est pas un, mais deux projets qui sortent en cette fin d'année signés par ce talentueux dessinateur... A venir donc, ***Witching Hour***, chez *DC Vertigo*, et un projet personnel intitulé ***SteamPunk*** chez *Cliffhanger*.



Le Comics Expliqué

Scott Mc Cloud, auteur d'***"Understanding Comics"***, en 93, traduit depuis chez *Vertige Graphic* sous le titre **L'Art invisible**, publiera ***"Mc Cloud's Reinventing Comics"***, dans le courant de l'année 2000 en VO. Analyse de la BD américaine au programme pour ceux que ce langage interpelle.

Fantôme 2

Le printemps prochain nous gratifie d'un nouvel épisode de ***"Ghost in the Shell"*** de **Masamune Shirow**, et *Dark Horse US* l'adapte en Comics dans la foulée !
A quand dans nos salles obscures ??

Invisibles ?

Aux États-Unis, la série que ***Le Téméraire*** a entamé de traduire, décompte vers son ultime numéro un, et tous les artistes qui l'ont illustrée s'offrent quelques scènes ici ou là. Cherchez-donc les pinceaux de **Phil Jimenez**, **Chris Weston**, **Jill Thompson** et **Phillip Bond**. De plus, le dernier numéro sera illustré par **Frank Quitely**, un nom à retenir, que vous retrouverez dans nos pages, croyez-nous !

Halloween

Nous sommes un peu en retard pour l'annoncer, certes, mais les éditions *Albin Michel* ressortent les célèbres ***"Tales from the Crypt"***. Alors, amateurs de frissons, réjouissez-vous et courrez chez votre libriaire vous faire peur...

A l'assaut...

Vos héros préférés en trois dimensions, c'est ce que vous proposent les sculpteurs de l'atelier **Bombyx**, édités par ***Attakus***, dont les oeuvres pourront orner vos cheminées après le passage de Santa Claus. De l'Europe à l'Amérique, de Super-Dupont à Spiderman, le choix est hétéroclite et il est peu probable que vous n'y trouviez pas l'une de vos coqueluches...

Attakus Collection
1 bis rue de valmy
93100 Montreuil Sous Bois
tel : 01.48.70.03.07

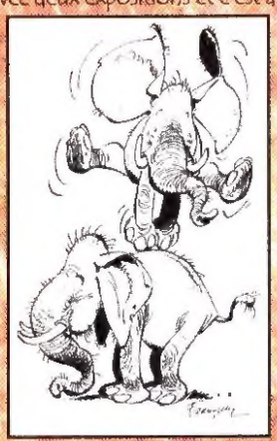
C'est tout !

Ainsi s'achève notre première rubrique d'actualités. Elle est loin d'être exhaustive et ne représente que la partie emergée de l'iceberg...
Alors, si vous souhaitez découvrir toutes les autres surprises que vous réserve le vaste monde du neuvième art, faîtes comme nous, furetez chez vos libraires et trainez tard le soir sur internet...
Si, par ailleurs, vous souhaitez participer, n'hésitez pas à contacter la rédaction et si vous organisez des expos, des salons où si vous produisez de jolis objets, nous serons heureux de vous faire une place dans ces pages !

Les "Quatre Sans-Culs"

Chambéry-BD organisait son 23ème festival international du 15 au 17 octobre, avec Dany comme invité d'honneur. Le salon fêtait les 30 ans de Rahan et ceux de Glénat avec deux expositions et c'est à cette occasion que furent décernés les célèbres éléphants d'or 99 :

- Meilleur dessinateur : **Alberto Varanda**, pour ***la Geste des Chevaliers Dragons***. (*Vents d'Ouest*)
- Meilleur scénario : **Roger Seiter** pour ***Fog***. (*Casterman*)
- Prix de l'Humour : **Coyote** pour ***Little Kevin***. (*Fluide Glacial*)
- Prix Jeunesse : **Cécile Chicault** pour ***Le Diable aux trois cheveux d'or***. (*Delcourt*)
- L'espoir 99 : **Cyril Pedrosa** pour ***Ring Circus***. (*Delcourt*)
- Le coup de coeur : **Cassegrain** pour ***Tao Bang*** (*Delcourt*)
- Prix FNAC : **J-P Gibrat** pour ***Le Sursis***. (*Aire Libre, Dupuis*)
- Récompensé pour l'ensemble de son oeuvre : **Raoul Cauvin** (*Dupuis*) et Album de l'Année : ***La Terre sans Mal***, d'**Emmanuel Lepage** et **Anne Sibran**. (*Aire Libre, Dupuis*)



Il était une fois en Asie, un moine malicieux, qui allait changer l'histoire du monde entier. Lassé de représenter de beau paysages à l'ambiance religieuse, il eu l'idée d'associer de belles calligraphies à des caricatures animales. Le marriage du texte et de l'image était consommée, aussi, cette puissante fusion démontre-t-elle la naissance de la première bande dessinée.

Routard Otaku

1. GÉNÈSE

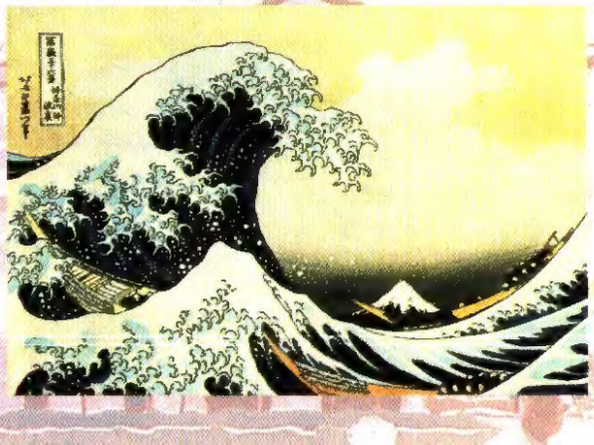
PIERRE PAPIER CISEAUX !

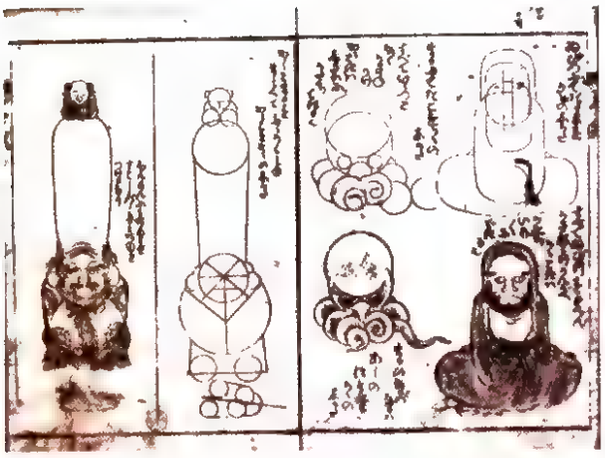
C'est sur les temples de type Toshodaiji et Horyuji que les premiers exemples de caricature Japonaise furent trouvés. Ils datent des VI^{ème} et VII^{ème} siècle après J-C, époque où le Bouddhisme fut introduit au japon. De même qu'en Europe, l'inspiration religieuse fût pour beaucoup dans l'histoire de l'image, mais il faut ici souligner le ton ironique et dérisoire qu'elle aller laisser. Au XII^{ème} siècle, le moine Toba Sôjô Kokuyû, (1053-1140), dessina le "Chôjû jinbutsu giga" ou "Rouleau des animaux" dans lequel il caricature le clergé bouddhiste sous une forme animale. Cette œuvre satirique s'inscrit dans la tradition des rouleaux d'images narratives japonais le "E-Makimono". L'action y est développée en continu sans cases, mais les changements de temps, d'endroit et d'humeur sont figurés par de la brume, des cerisiers en fleurs, des érables bourgeonnants ou d'autres symboles communément compris.

Durant la période Edo, on trouve de nouvelles évolutions vers la bande dessinée moderne. Sans cases ni bulles, des histoires étaient créés de façon similaire aux rouleaux, à la différence qu'elles étaient faites de pages attachées ensemble par un fil ou qu'elles s'ouvraient comme un accordéon. Shumoboku Ooka (1680-1763) créa l'une d'elle qui lui fut attribué par la suite sous le nom de Toba-e Sankoku-shi en 1702. Ce fut le début des "Toba-e" ou images Toba, nommées ainsi d'après le créateur du "rouleau des animaux".

En 1765 s'ouvrit l'âge d'or de la xylographie "Ukyo-e", procédé qui permit d'imprimer en polychromie. Les estampes destinées en premier lieu aux riches marchands d'Edo devinrent bientôt une source d'information sur la mode, les lieux et les artistes en vogue (Ukyo-e "images du monde flottant"). Certains de ces artistes créèrent aussi des "Shunga" ou littéralement "images de printemps", sorte de bandes dessinées érotiques aux accents crus. Petit à petit, les imprimés se répandaient.

Encadrée, en haut, une couverture de *Shonen Jump*
A gauche, *Ukyo-e*, (image du monde flottant), de *Komura Setai* intitulée *Oden* (La peau couleur de neige)
A gauche, détail du manuscrit *Choju Giga*.
Ci-dessus, une estampe érotique de *Shun Ga*.
Ci-dessous, *La grande vague de Kanegawa* par Hokusaï, extrait des 36 vues du mont Fuji, exposée au Metropolitan Museum de New-York.





En 1814, le célèbre peintre et graveur Katsushika Hokusaï(1760-1849) créateur des "36 vues du Mont Fuji" forgea le terme manga (ou image dérisoire) en accolant deux caractères chinois. Il réalisa à cette époque, pour son projet d'encyclopédie visuelle, une série de caricatures grotesques représentant les principaux protagonistes de l'ère Edo. Ce travail en 15 rouleaux fut connu sous le titre de "Hokusaï manga". Sans la savoir, il venait de créer le nom de ce qui , dans le monde entier, allait prendre la dimension d'un vrai raz de marée.

Le Manga : le livre d'un autre monde.

Phénomène de mode ou véritable engouement, comment donc expliquer le succès débordant de petits bouquins de pauvre allure qui se lisent à l'envers ?

Malgré une mauvaise réputation tenace et de fréquentes associations à la violence ou à l'érotisme tendancieux, la popularité du "Manga" n'a fait que s'accroître en Europe. Les titres traduits se succèdent désormais à un rythme effréné et trouvent à présent une place de choix dans les rayonnages de nos librairies.

Premier constat, le manga n'est pas un livre, ou en tout cas, pas un livre ordinaire. Au Japon, le Manga est un produit de consommation de masse, ce qui inclus qu'on le consome et qu'on le jette ! Il y en a pour tous les goûts, pour les garçons "*shônen*" comme pour les filles "*shôjo*", pour tous les âges depuis l'enfant jusqu'au quadrat et à la ménagère et dans une grande variété de genres (SF, Romantique, Aventure, Policier…). Bien sûr on le lit partout.

Une nouvelle série est tout d'abord pré-publiée dans un magazine spécialisé à raison d'un chapitre de 15 à 20 planches par numéro, un rythme qui impose à la plupart des *mangakas* de s'entourer d'assistants au dessin. La plupart de ces magazines qu'ils soient hebdomadaires, bi-mensuels ou mensuels font environ 300 à 400 pages dans un format moyen de 18*26 cm et sont en général imprimés sur papier de qualité médiocre avec une impression en noir et blanc très discutable.

L'un des plus connu de ces magazines est l'hebdomadaire *Shônen Jump* qui a, entre autres, publié *Dragon Ball*, *City Hunter* (Nicky Larson), *Slam Dunk*, *Video Girl Ai* ou encore *Dragon Quest* (Fly). Actuellement son prix de vente varie aux environs de 400 yens (à peu près 20 francs), il est tiré à près de 5 millions d'exemplaires (!).

Pour une série plébiscitée par le public, 2 mois suffisent pour cumuler assez de planches pour les regrouper dans un petit volume format de "poche" de 200 pages (c'est sous cette forme que sont publiées la plupart des traductions françaises). Le papier reste là encore de piètre qualité mais l'impression est meilleure. Certaines séries, si elles ont connu un énorme succès peuvent parfois être édités dans des formats supérieurs qui peuvent compter de 400 à 900 pages. On ne coit pas être surpris de trouver des manga qui en sont à leur 40ème édition quand leur titre n'a même pas dix ans !

Succès oblige, les Mangas qui se vendent bien sont adaptés en série animée, mais ceci est une autre histoire qui vous sera contée une prochaine fois

Un père et maître

Le père du "style manga" est *Ozamu Tezuka*. Grand amateur de cinéma américain dans les années 50, il a décidé d'en intégrer les caractéristiques à son travail. Il a ainsi défini les codes graphiques qui sous-tendent actuellement encore toutes les créations des *mangakas* en essayant de retranscrire sur papier le rythme du cinéma. Ainsi chaque action bénéficie de cadrages différents et de successions de plans qui rappellent le mouvement d'une caméra. Le manga prend alors des allures de story-board de film. Une séquence de 2 ou 3 planches dans une BD franco-belge peut donner une vingtaine de planches dans un manga, et peut prendre des allures de feuilleton interminable.

La contribution de Tezuka au manga s'est aussi faite au niveau du dessin des yeux des personnages. Fan de Disney, il appréciait particulièrement les yeux de ces personnages. (voir Mickey, Donald, Dumbo etc …). Les grands yeux permettent d'évoquer et de faire passer un plus grande palette d'expression et de sentiments.

C'est avec cette pirouette historique sur les grands yeux nippons que nous nous quitterons !

Alberic.

En haut, une leçon de dessin par Hokusaï.
Encadré en haut et à droite, *King Leo* et *Astroboy* de Tezuka

FUSHIJI YUGI

Yuu Watase

Miaka, une jeune étudiante, fait la découverte d'un livre magique et se trouve entrainée dans ses pages. Happée dans la Chine médiévale elle fait la rencontre d'un brigand et d'un prince qui lui demandent de réunir sept étoiles pour sauver leur royaume.

Perturbée par ses examens et des conflits avec sa mère, Miaka accepte de devenir l'héroine du livre, pensant de toute façon pouvoir revenir au réel comme elle le veut, mais peut-on vraiment choisir de vivre dans ses rêves impunément ?

Ces petits recueils pleins de tendresse et de drôlerie s'avèrent vite prenants. Les personnages sont sympatiques, l'histoire bien rythmée est bien plus riche qu'on ne pourrait s'y attendre. Au final, on découvre un conte agréablement dessiné et empli d'un positivisme réellement agréable Bien qu'étant du genre Shojo*, ce manga devrait plaire à tous, même aux garçons !

ME DITES PAS QUE VOUS FAITES UNE CHOSE PAREILLE EN PLEIN MILIEU DE LA JOURNÉE !!!
FLAP
C'EST BON ON A COMPRIS, ESPÈCE D'IMBÉCILE DE FRÈRE !!!!
CE SERA À TES CÔTÉS, QUAND JE PORTERAI UNE ROBE DE MARIÉE !
OU JE DEVIENDRAI UNE BELLE FEMME.
TU A
RAISO
TAKA
SI NOUS ALLIONS VISITER LA VILLE TOUS ENSEMBLE ?!
GASP!
MIA-
KAAAAA
TAKAAAA
!!

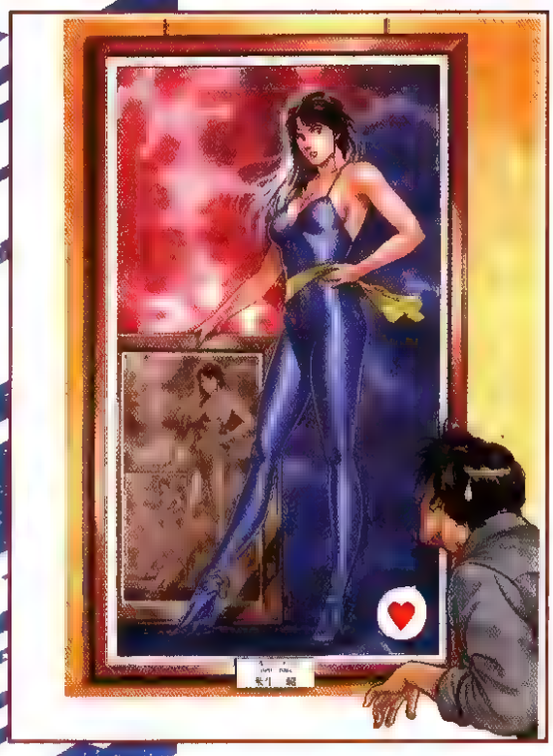
Fushiji Yugi,
©Watase Yuu/ Shogakukan Inc
Tonkam, *98-99*

北条司 TSUKASA HOJO

Vous connaissez tous Cat's Eye et City Hunter, deux œuvres de Tsukasa Hôjô que la télévision a célébrées. Mais peut-être ignorez-vous encore tout des autres travaux de ce talentueux mangaka, auteur plutôt complet qui excelle dans de multiples genres.

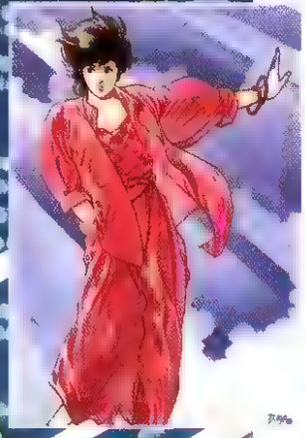
© Tsukasa Hojo, 9

TSUKASA HOJO



L'ANGE DE L'ESPACE

Tsukasa Hôjô est né le 5 mars 1959 dans la ville de Kokura, dans la préfecture de Fukuoka (au sud du Japon). Durant son adolescence, abreuvé de science-fiction (goût paradoxal étant donné que le polar domine son oeuvre), il n'envisage pas vraiment de devenir mangaka mais se destine plutôt à une carrière littéraire ou cinématographique. C'est en troisième, poussé par un copain de classe qui dessine déjà, qu'il commence à réaliser ses premières planches. Malgré sa paresse, Hôjô s'initie aux arcanes du métier en participant à des œuvres collectives qui resteront pour la plupart à l'état d'ébauche. Une fois à l'université, il voit s'affirmer sa passion pour le manga et le dessin animé et décide alors de persévérer dans cette voie, en poursuivant sa formation dans une école d'art graphique d'où il sortira en 1981.



Durant l'été 1979, bien qu'encore étudiant, il achève sa première œuvre qu'il présente au concours Tezuka, organisé par l'éditeur Shûeisha à l'attention de jeunes talents *"Space Angel"*, son manga de 31 pages, remporte la seconde place et lui vaut d'être engagé par l'éditeur, pour qui il dessine à partir d'avril 1980. Cependant, les débuts seront laborieux pour ce jeune auteur de 22 ans : malgré la qualité de leur scénario, ses premières histoires ne remportent guère l'adhésion du public et le premier succès ne vient qu'en octobre 1981 avec la pré-publication de *"Cat's Eye"* dans les pages de *Shûkan Shônen Jump*, la revue hebdomadaire de mangas la plus vendue au Japon (*Gunnm*, *Kimagure Orange Road*, *Dragon Ball*...). La carrière de Hôjô est désormais lancée...

LA NUIT TOUS LES CHATS SOURIENT

Sous le nom de *Cat's Eye* se cachent trois sœurs : *Rui, Hitomi et Ai Kisugi* (connues en France sous les noms de *Sylia, Tam* et *Alexia Chamade*). Le jour, elles tiennent un café homonyme (subtil subterfuge !). La nuit, vêtues de simples justaucorps, nos héroïnes dérobent des tableaux aux quatre coins du Japon, se jouant à chaque fois de la police. Malgré le caractère illégal de leurs activités nocturnes, nos voleuses poursuivent une noble quête : *Michaël Heinz*, père de ces charmantes demoiselles et peintre allemand de son état, a mystérieusement disparu dans le tourbillon de la seconde guerre mondiale. Dans l'espoir de le retrouver un jour, elles cherchent à récupérer des indices sur sa disparition en rassemblant toutes les toiles qui portent sa signature. Aidé par *M Naigashi* (*M. Durieux* dans la VF), un vieil ami influent de leur père, le trio forme une équipe complémentaire : **Rui**, la sœur aînée, s'occupe d'élaborer le plan des cambriolages Réfléchie et plutôt réservée, elle joue le rôle de mère pour ses deux sœurs. De son côté, **Hitomi** passe à l'action : agile et rapide, elle se charge de s'emparer des tableaux. Enfin, la benjamine, **Ai**, encore étudiante et tête en l'air, est la plus qualifiée pour s'occuper des équipements nécessaires à la réussite des vols. La bande a pour particularité d'avertir la police avant son passage à l'acte et signe ses exactions d'une carte de visite qu'elle laisse sur les lieux du délit. Pour corser l'affaire, leur café est situé tout près du commissariat tandis que le petit ami d'Hitomi n'est autre qu'un jeune inspecteur de police (*Toshio Utsumi*, alias *Quentin Chapuis* en français) chargé d'enquêter sur les vols perpétrés par Cat's Eye...

Pour l'aider dans cette tâche, il a pour partenaires *Takeshi Hirano* et *Takeuchi* (deux personnages absents de la version animée), ainsi que *Mitsuko Asatani* (*Odile Assaya* dans la VF), une nouvelle inspectrice qui est persuadée que les sœurs Chamade et Cat's Eye ne font qu'un...

La bande a pour particularité d'avertir la police avant son passage à l'acte et signe ses exactions d'une carte de visite qu'elle laisse sur les lieux du délit...

Tsukasa Hôjô doit l'idée de Cat's Eye à un ami qui lui suggéra le principe d'un couple composé d'une voleuse et d'un détective. Préférant dessiner de jolies jeunes filles, Hôjô reprit le concept en l'adaptant à sa sauce

Vu le succès que remportera la première histoire lors de sa publication, l'auteur partira s'installer à Tôkyô, mais les cadences de production effrénées l'épuiseront vite Hôjô avoue d'ailleurs que dans les premières semaines, il connut comme ses héroïnes de nombreuses nuits blanches pour respecter les délais de parution... ce qui ne l'empêchera pas de poursuivre pour finalement terminer la série fin 1984 après dix-huit volumes. Une production bien fournie qui correspond à un rythme d'à peu près vingt planches par semaine, même si on le sait secondé de trois assistants.

Le succès du manga, qui a tout pour plaire aux garçons (filles sexy, action, énigmes) comme aux filles (identification, romantisme), est bien sûr lié aux situations trépidantes dont il foisonne. L'action est omniprésente et les rebondissements ne manquent pas, les sœurs échappant souvent de justesse aux pièges tendus par la police. Ce jeu du chat et de la souris n'est certes pas nouveau, mais Hôjô le pimente par les relations qui unissent les deux camps. De plus, l'auteur renouvelle souvent sa formule : il n'est pas rare que les Cats aient à affronter d'autres adversaires bien plus redoutables que la police Quant à l'irréalisme des situations, il faut s'en amuser : les incohérences scénaristiques de l'auteur sont légion et font partie intégrante de l'œuvre, tant il est impossible de ne pas les remarquer. Pour n'en citer qu'une : *Rui* et *Hitomi* sont censées avoir connu leur père qui, rappelons-le, a disparu dans les années 40 Par conséquent, les deux frangines devraient être quadragénaires à l'époque où se déroulent les évènements du manga !

NOUVEAU SUPPORT

Succès oblige, Cat's Eye se voit adapté en dessin animé par le studio TMS (*Rémi sans famille, Lady Oscar, Cobra*). Une première série de 36 épisodes est diffusée sur la chaîne Nihon TV de juillet 1983 à mars 1984, bientôt suivie par une seconde d'octobre 84 à juillet 1985

Ci-dessus justaucorps et foulard à la taille, voici les Cat's Eye

Bondissante Hitomi (Tam)

Les amoureux dos à dos Toshio (Quentin) et Hitomi (Tam)

Encadrée Ai (Alexia)

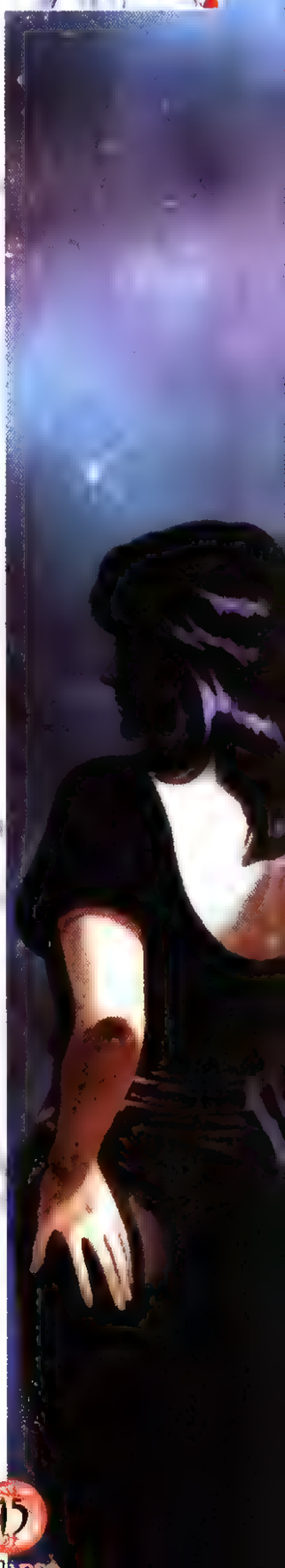
En photo, dommage pour l'assiette au café Cat's Eye

En France, l'ensemble sera rebaptisé *"Signé Cat's Eyes"* (remarquez le "s" inutile que prend le titre) et diffusé sur FR3 à partir de la rentrée 1986 A noter au passage que le character-design de la première série a été confié à Akio Sugino (*Rémi, Cobra*), dont le style ne manque pas d'accroître l'intérêt de cette œuvre

Globalement, l'adaptation est une réussite, bien que certains personnages du manga aient été oubliés : *Hirano* et *Takeuchi*, les deux compères de Quentin, ainsi que *Masato Kamiya*, alias *Nezumi* (la souris en japonais), un voleur récurrent. En fait, en éludant ces deux protagonistes masculins, le staff de production s'est défait de l'imbroglio amoureux qui constitue un versant important du manga : Quentin finit en effet par tomber amoureux de celle qui incarne à ses yeux Cat's Eye, c'est à dire... Tam (laquelle devient donc jalouse de son alter ego) Hirano craque pour Sylia et Takeuchi porte son dévolu sur Alexia. Sans compter qu'Assaya fait les yeux doux à Quentin (cela est gommé dans l'adaptation) et que Nezumi tente de gagner les faveurs de Tam, faisant concurrence à Quentin (vous suivez toujours?)...

L'autre différence majeure entre la BD et sa version animée réside dans le dénouement. En effet, le dernier épisode de la série n'offre pas aux téléspectateurs une véritable fin (ce que nous sommes en droit d'attendre, après tout) et nous met en scène (c'est le cas de le dire !) une pièce de théâtre dont les rôles sont tenus par les trois voleuses. Quentin apprend enfin la véritable identité de celle qu'il aime, mais la vérité sur le père des sœurs Chamade n'est finalement pas dévoilée. Pour découvrir la fin imaginée par l'auteur, il vous faudra donc patienter jusqu'à la traduction du dernier volume.

Quand on regarde rétrospectivement la série, on réalise que Cat's Eyes, avec ses trois jeunes femmes comme personnages clés de l'intrigue, a apporté un sang neuf à l'animation japonaise. La série montre le potentiel narratif qu'offre la gent féminine et son succès va inspirer maintes séries bâties sur le même modèle (*Dirty Pair, Bubblegum Crisis, Silent Möbius, Gunsmith Cats, You're under arrest*, etc.). Le *"girls power"* de l'animé, en quelque sorte.



TSUKASA HOJO

RYO SAEBA : LE HEROS AU GRAND GUN

Ryo Saeba (*Nicky Larson*, est-il encore utile de le préciser ?) est un nettoyeur. C'est-à-dire un homme de main pour les clients qui sollicitent ses services et un simple balayeur de rues aux yeux des autorités

En mars 1983, parallèlement à Cat's Eye, Tsukasa Hôjô écrit une histoire intitulée *"City Hunter XYZ"* (*). Désireux d'exploiter le personnage de *Masato Kamiya* (*Nezumi*) de sa série en cours, l'auteur le remodèle et lui donne la carrure d'un héros grand (1,99 m ; excusez du peu), beau (très beau), viril (très viril), et expert en arts martiaux. Bref, le mâle fait homme, la perfection à l'état pur. Pour accentuer encore la chose, il en fait un tireur d'élite hors pair et le dote de la seule arme qui puisse lui convenir, un colt Python 357 Magnum.

Seulement voilà, plutôt que de créer un héros classique car invincible, Hôjô laisse une faille dans la cuirasse : sous ses dehors réservés, *Ryo* est un obsédé sexuel, un véritable pervers qui ne cesse de poursuivre de ses assiduités les divines créatures dont, bien-entendu, le récit regorge. Il les reluque sous tous les angles, jusqu'à finalement placer ses mains aux endroits stratégiques.

La réponse est généralement proportionnelle au caractère de l'intéressée : gifle, sac, table ou tout autre objet à sa disposition et de dimensions respectables, le plus connu étant le marteau géant de Kaori dont le poids varie généralement entre cent et deux-cent cinquante tonnes Cependant, n'en déduisez pas que City Hunter est un manga à tendance érotique le comportement de Ryo est sans doute une réminiscence des mangas comiques que Hôjô a lu en quantité dans sa jeunesse. D'ailleurs, son héros n'est pas le seul personnage de manga à avoir une libido excessive (on peut notamment citer *Lupin III, Rony* dans *Lamu* ou encore *Tortue Géniale* dans *Dragon Ball*)

Onze mois plus tard, *"City Hunter - Double Edged"* voit le jour dans les pages de *Fresh Jump*, touchant ainsi un nouveau public et début 1985, *City Hunter* devient le successeur de *Cat's Eye* .

A l'âge de trois ans, il est le seul survivant d'un vol qui s'écrase en Amérique Centrale, dans un pays en pleine guerre civile De ce fait, personne ne connaît son véritable nom, ni sa date de naissance. Il est ensuite élevé, par *Shin Kaibara*, un mercenaire qui lui apprend les ficelles de son métier.

Sauvé des griffes du malfrat par *Umibôzu* (de son vrai nom *Hayato Ijuin, Eléphant de Mer* en français), il part en sa compagnie aux Etats-Unis où les deux hommes travaillent comme tueurs à gages, avant de regagner le Japon plus tard pour s'établir dans le quartier de Shinjuku.

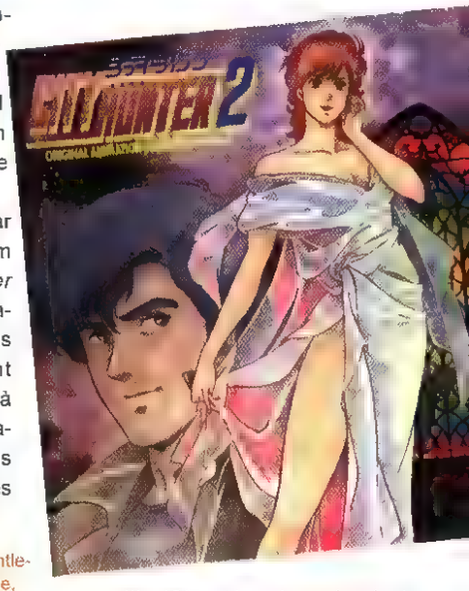
Ryo passe du gentleman à l'obsédé lubrique, [illegible] mer ses ardeurs

MELANGE DE GENRES

Lorsque la série commence, nous retrouvons Ryo faisant équipe avec *Hideyuki Makimura* (*Tony Marconi*), un ex-flic qui sert d'intermédiaire entre les clients et Ryo.

Nous n'avons que peu de temps pour faire sa connaissance, puisqu'il est tué par un cartel mafieux dès la quatrième histoire Grièvement blessé, il confie sa sœur **Kaori** *(Laura)* à Ryo mais la mort l'emporte avant qu'il ne puisse révéler son passé à la jeune fille.

Hôjô laisse une fai cuirasse : sous réservés, Ryo est sexuel, un vérita



(*) = XYZ est le code que les clients ont à inscrire sur le tableau de la gare de Shinjuku pour faire appel au "City Hunter"

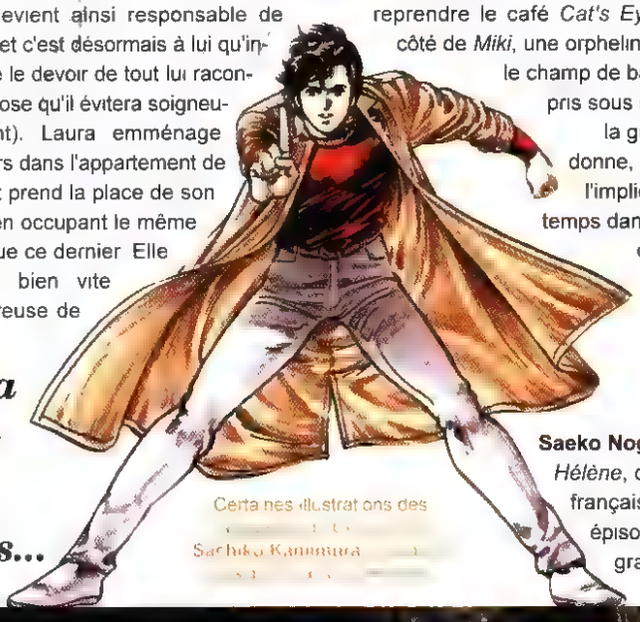
son protecteur (tel est d'ailleurs le sort de les toutes les femmes qui sont amenées à le côtoyer), mais ne parviendra jamais à lui avouer ses sentiments. Même si Ryo ne cesse de vouloir la protéger du milieu où il évolue, Laura n'a qu'une idée en tête : l'aider dans son travail.

Mammouth est à la fois le meilleur et le seul ami de Ryo. Bien que blessé aux yeux durant la guerre, il est le seul à pouvoir prétendre l'égaler. Ses principaux défauts sont qu'il a une peur bleue des chats et qu'il rougit dès qu'il se trouve dans une situation embarrassante. Il vient parfois en aide à Ryo dans ses investigations, mais l'homme finira par reprendre le café *Cat's Eye* (tiens !) au côté de *Miki*, une orpheline recueillie sur le champ de bataille et qu'il a pris sous son aile. Après la guerre, il l'abandonne, ne voulant pas l'impliquer plus longtemps dans sa vie agitée de mercenaire. Mais Miki le retrouvera et le demandera finalement en mariage

Saeko Nogami (*Tania* ou *Hélène*, dans la version française, selon les épisodes) est l'autre grande figure du manga. Jadis partenaire de Hideyuki, elle est désormais lieutenant de police, et son père, haut gradé dans la même discipline, fait tout son possible pour lui trouver un mari. Maîtresse de ses charmes, elle sait manipuler Ryo si nécessaire pour lui soutirer des renseignements La monnaie d'échange est facile à deviner : une nuit d'amour, que la belle ne lui accordera évidemment jamais...

Il s'avère en effet que Laura est la fille d'un tueur abattu par accident par le père de Tony. Celui-ci l'a éduquée en se jurant de lui apprendre la vérité le jour de ses vingt ans, mais le destin en décidera autrement. Ryo devient ainsi responsable de Laura et c'est désormais à lui qu'incombe le devoir de tout lui raconter (chose qu'il évitera soigneusement). Laura emménage dès lors dans l'appartement de Ryo et prend la place de son frère en occupant le même rôle que ce dernier Elle tombe bien vite amoureuse de

ans la
ehors
osédé
ervers...



Certaines illustrations des
Sachiko Kamimura

CITY HUNTER A L'ECRAN

Il faut attendre avril 1987 pour voir apparaître City Hunter sur le petit écran. On comptera en tout quatre séries (réalisées par le studio Sunrise), totalisant 140 épisodes, un long-métrage cinéma, deux OAVs et deux téléfilms. Avec un tel suivi, on ne s'étonnera pas de découvrir Ryo en tête des sondages, en France comme au Japon, pour le meilleur personnage masculin de dessins animés.

Nous retrouvons dans *City Hunter* toutes les qualités scénaristiques déjà présentes dans *Cat's Eye*, mais soutenues par une structure narrative plus solide et des erreurs moins nombreuses. Tsukasa Hôjô le concède volontiers : City Hunter fut un exercice moins périlleux que Cat's Eye, dont les multiples facettes ne furent pas sans poser quelques problèmes d'écriture à l'auteur.

L'habile mélange entre deux genres constitue la force du manga. D'un côté, on trouve une intrigue très sérieuse, travaillée dans un style proche de celui de Ryoichi Ikegami (*Crying Freeman, Mai, Sanctuary*). Les histoires sont construites sur un schéma qui a vite fait ses preuves : Ryo est engagé pour aider ou sauver une créature de rêve. Ensuite, il affronte les indigents qui ennuient sa cliente et, une fois le danger écarté, celle-ci prend un nouveau départ dans la vie. Par ailleurs, on a un aspect diamétralement opposé, basé sur un humour graphique décapant et des situations burlesques à répétitions.

TSUKASA HOJO

SOUS UN NOUVEAU JOUR

Le graphisme montre bien que Tsukasa Hôjô s'est perfectionné depuis ses premiers pas dans le manga. Son trait se fait plus sûr au fil des épisodes et les scénarii gagnent en profondeur avec le temps. Aussi, loin de ce cantonner à City Hunter qui ne prendra fin qu'en novembre 1991, Tsukasa Hôjô écrit au fil des années diverses nouvelles sans lien avec le domaine policier

La première est *"Histoire de chats"* en 1986, un magnifique conte de fée moderne entre un paparazzi fauché et une femme qui la nuit se transforme en chat quand le soleil s'est couché.

Puis vient, *"Splash"*, cinq très courtes histoires indépendantes sur le thème de l'amour, publiées en couleur entre 1987 et 1995. Les quatre premières ont été reprises dans l'art-book *"Tsukasa Hôjô Special Illustrations"* édité en 1991

"Le cadeau de l'ange" (1988), raconte l'histoire de *Masahiro* et *Kyôko*, deux compagnons qui vivent ensemble depuis leur enfance, mais qui ne se considérent que comme des amis. Jusqu'au jour où Masahiro se trouve poursuivi par *Anna*, une gamine qui le suit comme son ombre et qui prétend être sa fille, et qui appelle Kyôko «maman»

"Taxi Driver" (1990), met en scène un vampire chauffeur de taxi (!), qui se sert de son boulot pour sucer le sang de ses clientes. En manque de chair fraîche, il se réjouit d'accueillir dans sa voiture une jolie chanteuse. Alors que celle-ci s'endort sur la banquette arrière, l'hémophile (au sens étymologique du terme) s'apprête enfin à passer à table mais prend soudain pitié de la jeune femme en la voyant pleurer dans son sommeil.

"Complot de famille" (1992) tourne autour d'une jeune styliste, *Reiko*, et d'un photographe, *Hideyuki*, qui désirent se marier Mais le fils de ce dernier, *Kazuya*, ne veut pas que cette femme vienne s'immiscer dans sa vie et qu'elle lui prenne son père qui représente sa seule famille. Par accident, Hideyuki tombe dans l'escalier et se retrouve à l'hôpital, amnésique...

Dans *"Rêve d'été"* (1993) , une jeune étudiante nommée *Misako* souffre de divers problèmes : elle a peur de l'eau et déteste son père, sans savoir pourtant la raison de leurs relations houleuses. Tous les étés, elle fait le même rêve dont elle ne parvient jamais à se souvenir. Enfin, ses dessins représentent toujours Peter Pan et le Capitaine Crochet ..

HOMMAGE A LA NATURE

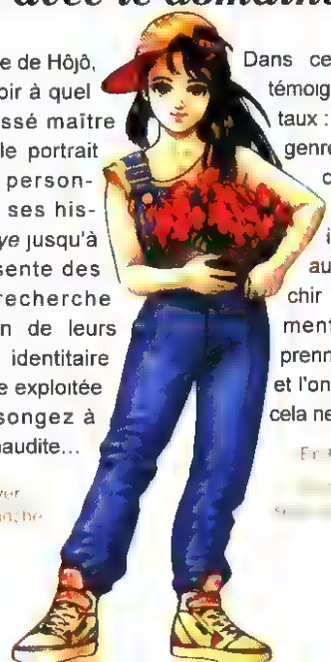
L'auteur aborde souvent les rapports entre l'enfance et le monde adulte On voit souvent des enfants avec des comportements adultes et vice versa Cette question du rapport entre les âges va encore s'affirmer par la suite Avec *"Le temps des cerisiers"* une nouvelle courte publiée en 1992, Hôjô écrit un nouveau petit chef-d'œuvre, qu'il reprendra un an plus tard, pour donner trois recueils intitulés *"Sous un rayon de soleil.. "*

Hayato Nishikujo et sa fille *Sarah* parcourentt les villes avec son camping-car pour vendre des fleurs. Jusque là rien de bien passionnant, mais il se trouve que la fillette parvient à lire dans le cœur des arbres et à rentrer en communication télépathique avec eux. Un jeune garçon, *Tatsuya Kitazaki*, découvre ses pouvoirs et va la suivre dans ses aventures. Mais les relations de Sarah avec la nature attirent la curiosité de son entourage : *Genichiro Ooki*, un professeur du collège et photographe à ses heures perdues, est par exemple persuadé que Sarah est une sorcière et fera tout pour la confondre

Loin de ce cantonner à City Hunter qu'il achève fin 91, Tsukasa Hôjô écrit au fil des années diverses nouvelles sans lien avec le domaine policier.

A ce stade de la carrière de Hôjô, il est intéressant de voir à quel point l'auteur est passé maître dans l'art de dresser le portrait psychologique des personnages. Chacune de ses histoires, depuis *Cat's Eye* jusqu'à *Family Compo*, présente des personnages à la recherche d'eux-mêmes ou d'un de leurs proches. Cette quête identitaire est d'ailleurs une trame exploitée depuis l'Antiquité, songez à Œdipe et à sa lignée maudite...

Dans ces récits d'atmosphère, Hôjô témoigne de son estime pour les végétaux : arbres, plantes et fleurs en tout genre. La narration s'y fait lente et contemplative. On est émerveillé des effets particulièrement impressionnants qui fleurissent au fil des pages, qui viennent enrichir ses traits désormais parfaitement maîtrisés. Certains décors prennent le pas sur les personnages et l'on ne peut que regretter que tout cela ne soit pas en couleur.



Ci-dessus Taxi Driver le vampire à l'écharpe blanche

SI RYO ETAIT UNE FEMME...

En octobre 1994, Tsukasa Hôjô refait une incursion dans le policier avec Rash, sorte de City Hunter au féminin.
Ce manga a en effet pour héroine Yûki Asaka, une doctoresse qui revient dans sa ville natale après bien des années
Elle est engagée dans une prison pour soigner les détenus Entre temps, elle retrouve sa grand-mère, ainsi que Tatsumi, un ami d'enfance désormais policier.
Cela nous donne un duo genre Ryo/Kaori, mais cette fois inversé.: Yûki se défend sans coup férir, tandis que Tatsumi joue les seconds rôles (vous l'aurez deviné, il en pince pour Yûki).

BLESSURES DE GUERRE

En 1995, Hôjô change de registre avec trois nouvelles sur la seconde guerre mondiale, qu'il se contente de dessiner (à l'exception de la seconde), laissant le soin de l'écriture à Shingo Nihashi.

La première, Aozora no hate... shônen no senjô (Les limites : le champs de bataille des garçons) commence en 1943 pour se terminer deux ans plus tard. Elle conte l'histoire deJunbei, un garçon de 16 ans fait partie des effectifs de la flotte aéronautique japonaise A l'occasion d'une permission, il retourne auprès de son père, malade. Malgré tout le devoir l'appelle et il doit repartir ..

Très adulte, Family Compo aborde sans détour le problème du travestissement et nous livre une belle leçon de tolérance.

Dans Shônentachi no ita natsu (L'été où nous étions de jeunes garçons), un parachutiste américain flûtiste, se retrouve isolé en territoire ennemi, alors que sa femme et sa fille, Jenny, se trouvent à Tôkyô. Il fait la rencontre de quatre enfants qui cherchent aussi à regagner la capitale pour échapper aux bombardements. Bien que tout les oppose, ils vont apprendre à se connaître petit à petit.

American dream se déroule en 1935 aux États-Unis, où l'équipe de base-ball du Japon affronte une équipe locale. Hideo Murakawa, le lanceur vedette est découvert par Johnny, un recruteur, qui désire lui faire rejoindre les rangs d'une équipe américaine La déclaration de réarmement, va-t-elle compromettre cette entente ?

LE JEU DE CETTE FAMILLE

Le dernier titre en date de notre mangaka est *Family Compo*, publié dans SC Allman, un magazine pour adultes, depuis 1997. C'est une magnifique comédie vaudevillesque qui rappelle les œuvres de Rumiko Takahashi (*Maison Ikkoku (Juliette, je t'aime), Ranma 1/2, etc.*), par son fil conducteur.

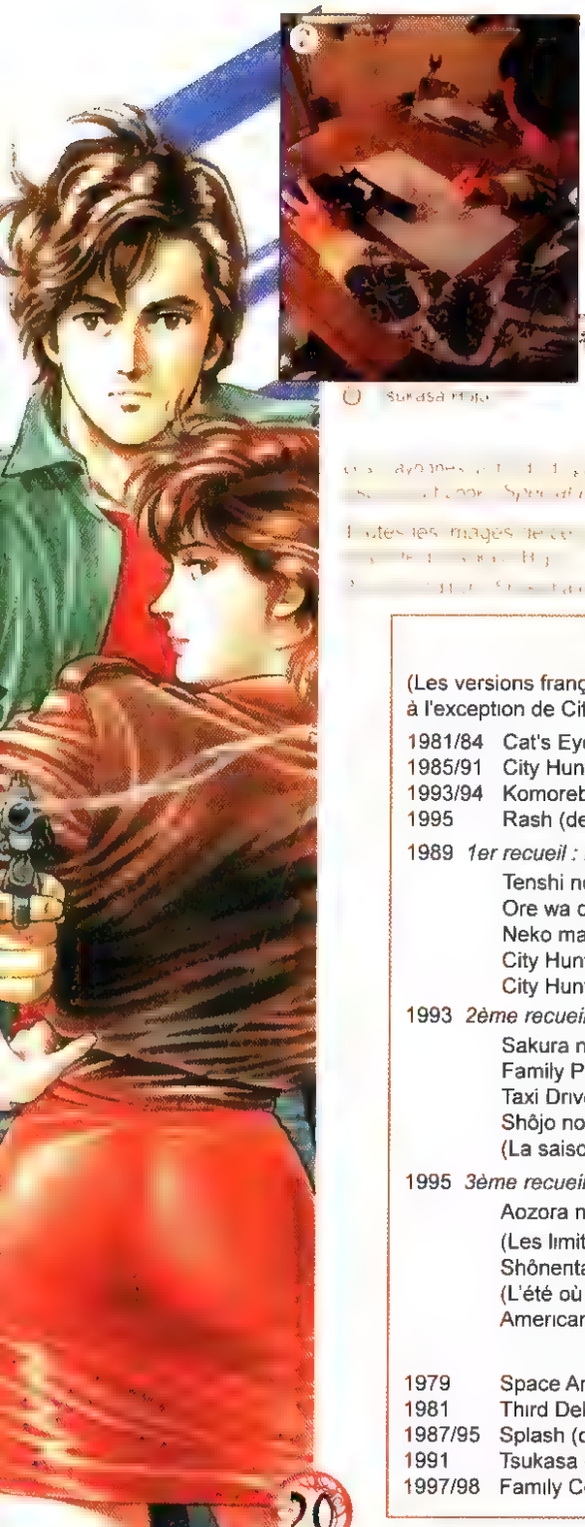
Masahiko Yanahiga est un garçon solitaire qui a perdu sa mère à l'âge de huit ans. Son père vient de décéder dans un accident et il se retrouve alors avec pour seule famille, sa tante *Yukan Watanae*, qui ressemble étrangement à sa mère, *Sora*, le mari de celle-ci, un dessinateur de mangas, et leur fille, *Shion*. Masahiko est invité à venir habiter chez eux. Il arrive pour la fête d'anniversaire

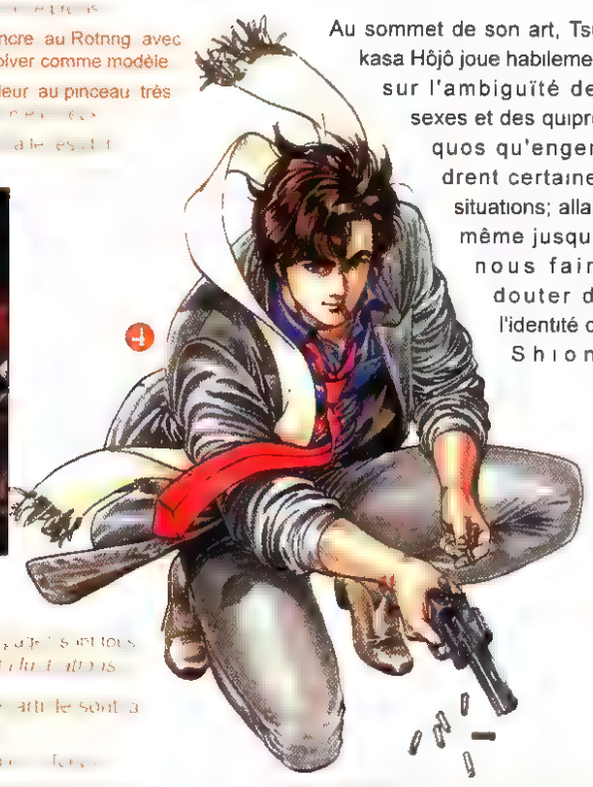
Une charmante ma sonnée dans Family Compo
A gauche Masahiko le garçon
A droite Sh on la fil e
en espérant ne pas se tromper

de Shion et durant la soirée, ils abusent tous un peu trop de la bière

C'est à cette occasion que Masahiko découvre le secret de cette famille ordinaire en apparence : Yukari est un homme et Sora, une femme. Leur physique est tellement contre nature qu'ils sont contraints de se travestir pour paraître normaux ! Cela n'est pas sans choquer Masahiko qui pensait avoir trouvé là la famille idéale et dont il avait toujours rêvé. Il ne peut accepter cette révélation et ce n'est que grâce à Shion qui ne cesse de le taquiner, qu'il ne fera l'effort de les accepter de la sorte.

Au sommet de son art, Tsukasa Hôjô joue habilement sur l'ambiguïté des sexes et des quiproquos qu'engendrent certaines situations; allant même jusqu'à nous faire douter de l'identité de Shion





Très adulte, Family Compo aborde sans détour le problème du travestissement et nous livre une belle leçon de tolérance à l'égard des autres. C'est une belle réussite que l'on pourra bientôt lire en français..

POUR FINIR

Vous le constatez, Hôjô est un mangaka accompli qui possède un talent consommé pour écrire des histoires où se mêlent poésie et merveilleux.Hôjo a su également assimiler toutes les subtilités du cinéma en les transposant au manga avec une grande maîtrise. Toutes ses planches sont des storyboards améliorés avec des cadrages très étudiés. L'humour tient aussi une place importante dans son oeuvre et les clins d'œil à ses précédents travaux ne manquent pas. On peut ainsi découvrir notre mangaka assis au Café Cat's Eyes dans City Hunter, croiser les personnages de Cat's Eye et de City Hunter dans "Rêve d'été" ou encore Ryô dans Family Compo.

C.W.

Remerciements à O. De Doncker

Titres disponibles en français :

(Les versions françaises sont toutes éditées par les éditions Tonkam, à l'exception de City Hunter, publié par les éditions J'ai Lu)

1981/84 Cat's Eye (douze volumes (édition de luxe))
1985/91 City Hunter (trente-six volumes)
1993/94 Komorebi no moto de... (Sous un rayon de soleil...) (trois volumes)
1995 Rash (deux volumes)

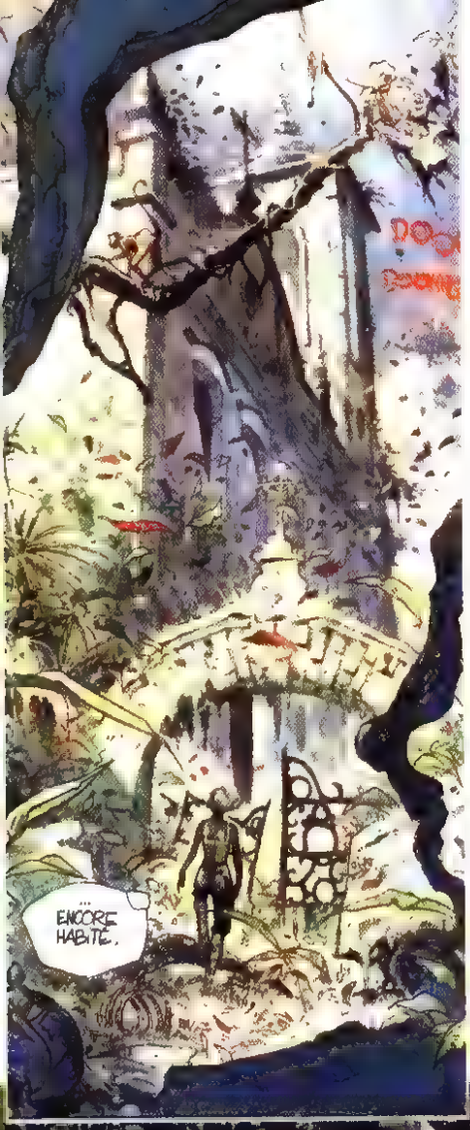
1989 *1er recueil : Le cadeau de l'ange / Tenshi no okurimono :*
Tenshi no okurimono (Le cadeau de l'ange), 1988
Ore wa otoko da (Je suis un homme), 1980
Neko manma okawari (Histoire de chats), 1986
City Hunter XYZ, 1983
City Hunter - Double Edged, 1984

1993 *2ème recueil : Le temps des cerisiers / Sakura no hana sakukoro :*
Sakura no hana sakukoro (Le temps des cerisiers), 1992
Family Plot (Complot de famille), 1992
Taxi Driver, 1990
Shôjo no kisetsu - Summer dream, 1993
(La saison des jeunes filles - Rêve d'été), 1993

1995 *3ème recueil : Mélodie de Jenny / Shônentachi no ita natsu :*
Aozora no hate... shônentachi no senjo
(Les limites... Le champs de bataille des garçons), 1995
Shônentachi no ita natsu
(L'été où nous étions de jeunes garçons), 1995
American dream, 1995

Titres non traduits :

1979 Space Angel
1981 Third Deka
1987/95 Splash (cinq histoires indépendantes)
1991 Tsukasa Hôjô - Special Illustrations (Art-Book)
1997/98 Family Compo (huit volumes à ce jour) *(traduction en cours aux éditions Tonkam).*



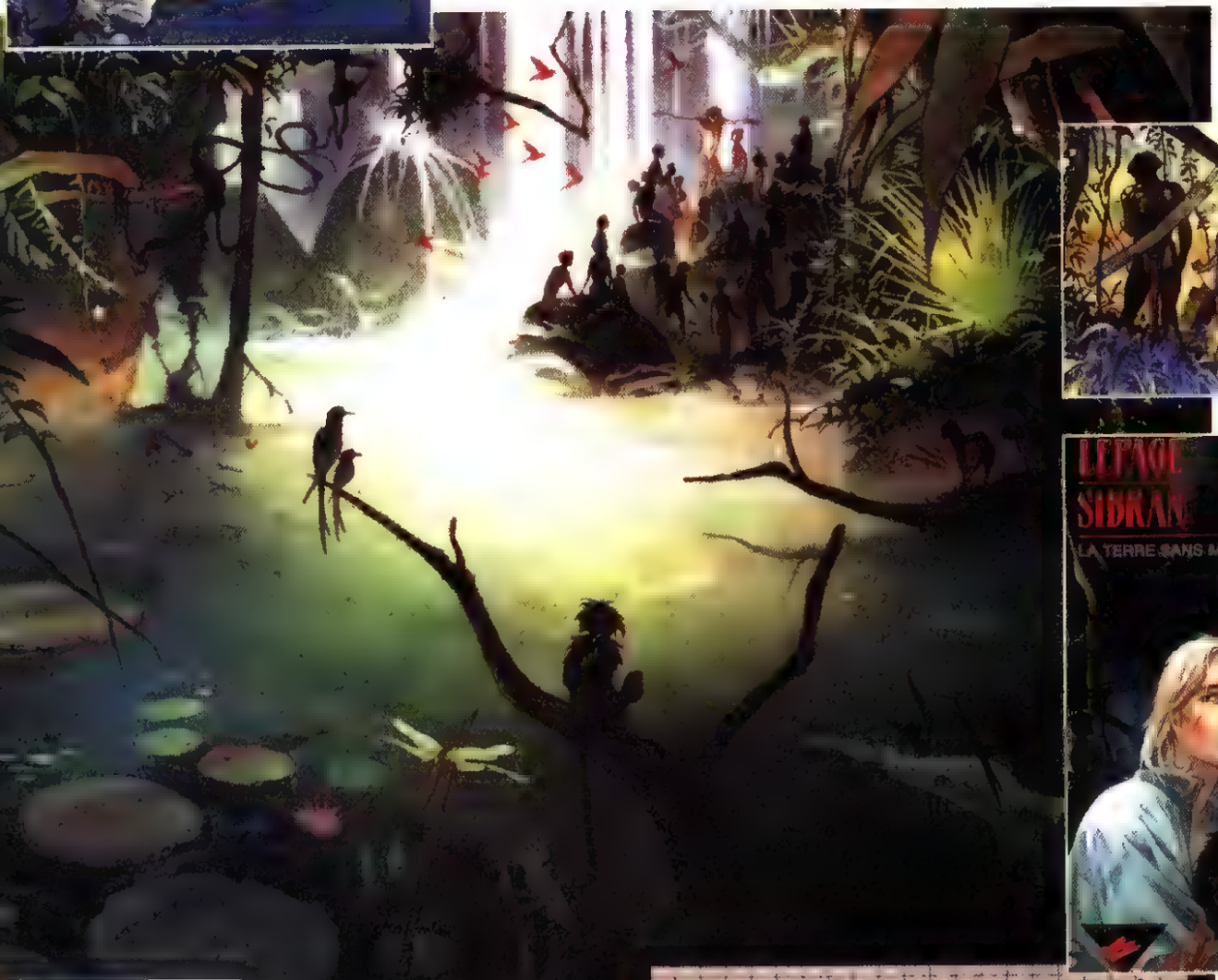
LA TERRE SANS MAL

Anne Sibran
Emmanuel Lepage

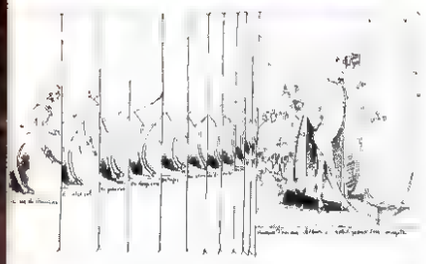
Au début de la seconde guerre mondiale, une jeune ethnologue suit une tribu d'Indiens dans sa quête de la terre sans mal, lieu légendaire où l'homme, maître de lui, devient un dieu sur terre. Le carnet de bord de la jeune femme sert de fil conducteur à ce voyage initiatique doux-amer dans la forêt amazonienne

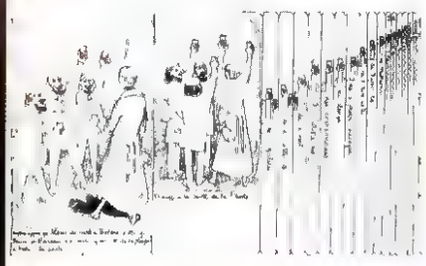
Les pages résonnent de chants mystérieux évoquant les croyances d'un peuple différent qui vit en harmonie avec la terre dans le respect de ses semblables.

La poésie des images et du récit est un ode à tolérance en même temps que le triste chant du cygne d'un peuple en voie d'extinction. Discret et émouvant, le livre est à n'en pas douter une des bédés les plus riche que l'on puisse lire en ce moment.


- ÉCOUTE, NAPAGNOUMA, JE LE SENS AU BORD DE MES LÈVRES... ÉCOUTE, JE VAIS CHANTER..
Que n'ai-je vu? Que n'ai-je compris alors? Guyrapapa avait trouvé son chant lui qui ne retenait aucune parole. Lui que les mots fuyaient...

La Terre sans Mal, Aire Libre, DUPUIS, juin 99.

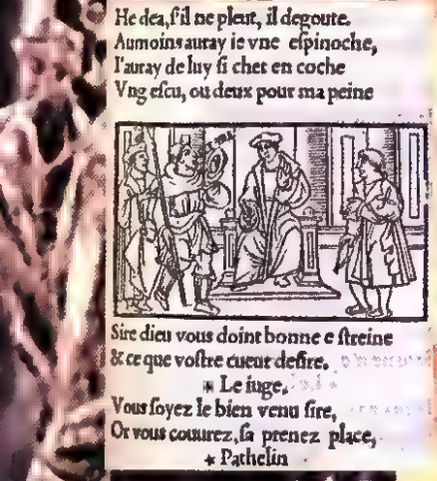




Il était une fois en Europe, et plus spécialement en Suisse, un maître d'école ingénieux qui allait changer l'histoire du monde entier. Pour amuser ses élèves, il avait inventé des histoires composées d'images dynamiques et alignées en bandes. Un petit texte humoristique leur servait de sous-titre, quelques bulles leur donnaient la parole. La BD venait de voir le jour.

Le Bédéphil

GÉNÈSE


He dea, ſ'il ne pleut, il degoute.
Aumoins auray ie vne eſpinoche,
I'auray de luy ſi chet en coche
Vng eſcu, ou deux pour ma peine
Sire dieu vous doint bonne e ſtreine
& ce que voſtre cueur deſire.
* Le iuge.
Vous ſoyez le bien venu ſire,
Or vous couurez, ſa prenez place,
* Pathelin

A l'Image du Temps

L'histoire de l'Europe a vu de nombreux ouvrages savamment illustrés, depuis les manuscrits des moines, en passant par les tapisseries de Bayeux et les vitraux d'églises. Les images avaient alors pour première fonction de représenter l'Histoire ou la religion. Elles servaient qui plus est à apprendre aux illettrés ce qu'ils devaient connaître d'essentiel au salut de leur âme : les miracles des saints et la magnificence des rois.

Ces livres précieux étaient de véritables oeuvres d'arts, chaque exemplaire unique représentait une richesse incomparable. Les seigneurs fortunés avaient donc fort à coeur de faire écrire

et peindre d'admirables manuscrits décrivant leurs vies et leurs cours. Ils abordent le rapport du seigneur à la religion, aux armes et aux gentes dames. Leurs illustrations sont d'une rare richesse, et les thèmes étonament ironiques et subtils. On trouve pour les lettrés des manuscrits illustrant des romans ou de la poésie, mais aussi la science et la médecine.

Les bibliothèques étaient rares, et souvent l'apanage des monastères. Le roi Charles V, dit le sage, (roi de France de 1364 à 1389) passait pour un original car il possédait lui -même près de mille manuscrits.

Ci-dessus, Terence des Ducs, scène burlesque pour un manuscrit.

-Encadré en haut, pas encore de phylactères, mais déjà un découpage des plus audacieux dans *Mr Boisvert* de maître Töpffer.

Ci contre : Tapisserie de Bayeux.dite de la reine Marguerite, du XIIe Siècle.,.Plus de 72 mètre de long pour 52 scènes qui content l'histoire de Guillaume de Normandie

En coeur : Miniature extraite du *Chansonnier codiforme de Jean de Montchenu*. 1470.

En bas à gauche, *La farce de Maître Pathelin de Rabelais*, édition imprimée de Pierre Levet 1489

Les moyens de production du papier et l'imprimerie furent longtemps coûteux et limités. Au 14ème siècle, on atteste l'existence des techniques de xylographie (reproduction de symbole à l'aide de plaque de bois) par des cartes à jouer datant de 1377.

L'invention de l'imprimerie par Gutenberg aux alentours de 1450 est une révolution. Les imprimés valent 20 à 50 fois moins cher que les manuscrits. Les auteurs et les lecteurs vont se multiplier mais l'image restera longtemps contraignante à reproduire et sera encore longtemps réservée à une élite fortunée.

Quand l'Image prend Sens

Pour de multiples raisons (mentalité, technologie…), le 19e siècle a permit la vulgarisation des ouvrages imprimés, mais aussi de l'image qui prend de nouvelles fonctions. La production massive de nouveaux produits industriels destinés à un large public devait être communiquée au plus grand nombre. L'image permettait d'avoir un message rapide et accessible à tous. La publicité fit son apparition, elle permit à de nouveaux auteurs de vivre de leur talent. Plus tard, beaucoup d'artistes furent séduits par les possibilités de reproduction de leur œuvre à grande échelle, et de nombreux peintres contribuèrent à la création d'affiches ou de réclames (Toulouse-Lautrec, Gustave Doré, Alphonse Mucha…).

En 1827, Un maître d'école suisse nommé Rodolphe Töpffer dessine les aventures de sept personnages (M. Cryptogame, Festu, Vieuxbois, etc). Ce n'est ni l'histoire ni la caricature de personnages au demeurant fort drôle qui marqueront l'histoire, mais un jeu pertinent sur l'enchaînement des images et sur les cadrages. La proportion entre le texte et l'image venait littéralement de s'inverser.

Après l'expérience de Topffer, de nombreux artistes européens, vont s'influencer dans la réalisation d'histoires illustrées dans lesquelles l'image aura une réelle part dans la narration, et sera, justement, plus qu'une simple illustration du texte. Il fallait donc rendre l'image la plus vivante et la plus dynamique possible, en faisant en sorte qu'elle prenne sens par elle-même sans appuyer un texte. Les premières du genre furent d'ailleurs sous titrées d'un texte qui répétait, avec des mots, les actions de l'image. Cependant, une image que l'on sous titre c'est déjà une image qui raconte, et c'est un premier pas.

De nombreux auteurs de talent vont faire évoluer les histoires illustrées vers la bande dessinée moderne en introduisant peu à peu des bulles, des effets de cadrages ou de lumière. Le texte prendra peu à peu sa place dans les paroles des personnages, et le sous titre disparaîtra pour qu'enfin l'image et le texte viennent se compléter dans ce que nous appellerons la bande dessinée.

Les premières grandes influences viendront de *Mossieu Réac* de Nadar, apparu en France en 1849, ou de *Max et Morritz* de W. Busch qui font les quatre cent coups dans un journal allemand de 1859. Ils inspireront l'américain R. Dirk et sont les ancêtres des Katzenjammer Kids (*Pim Pam Poum*).

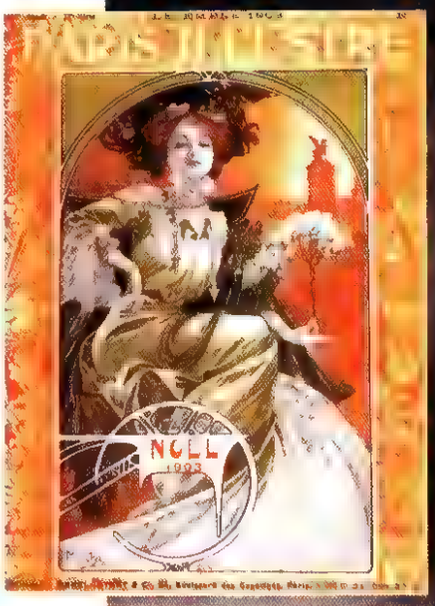
Personnages pionniers de ce nouvel art, *la famille Fenouillard* (1889), *le sapeur Camembert* (1890) ou *le savant Cosinus* (1893) de Christophe (rien à voir avec le chanteur), *Bécassine* (1905) dessinée par Pinchon, ont su traverser notre siècle grâce à des rééditions. En 1908, Forton innove avec *Les Pieds Nickelés* : il y a les bulles, les sous titres, et l'image, qui racontent trois fois la même histoire dans la page !

Ces bulles deviendront cependant un merveilleux moyen d'exprimer les émotions, et Forton n'hésitera pas à introduire des onomatopées pour décrire aussi les actions. Il se rendra peu à peu maître de suspense dans des planches qui n'avaient pour première fonction que de faire rire.

Peut être parce que les premières histoires à succès avait un caractère amusant et enfantin, les premières publications qui les servirent furent des revues pour enfants. En 1847 aux Pays Bas, 1841 en Angleterre, 1870 au Portugal, 1889 en France, 1908 en Italie, (etc.) apparaissent donc les premières revues ou suppléments hebdomadaires de bandes dessinées. Contrairement à l'Amérique ou à l'Asie, elle s'enfermera partiellement dans ce public junior, et il faudra longtemps avant qu'elle soit considérée par les adultes comme une lecture potentielle ou un art à part entière.

Il faudra attendre 1925 et *Zig et Puce* de St Ogan pour voir le phylactère (bulle) s'imposer définitivement dans la bande dessinée européenne. Le succès de ce titre sera phénoménal, et sera suivi de peu par celui du fameux reporter du petit vingtième *Tintin*, qui apparaît en janvier 1929 sous les crayons de Hergé (Georges Rémi). Peu de héros connaîtront autant de succès que le reporter belge.

A.E.



Encadré en haut, une une couverture du *Paris Illustré* signée Alphonse Mucha, datée 1903.

Au centre, les trois compères Filochard, Croquignol et Ribouldingue, des *Pieds Nickelés* de Forton.

A droite,La famille Fenouillard s'étale à l'italienne dès 1889.

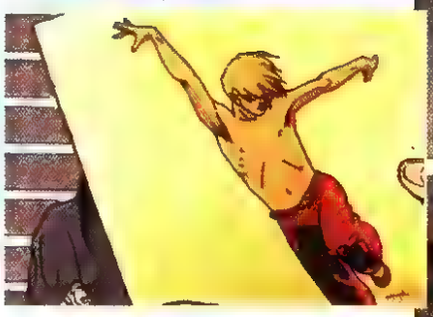
Ci-dessus, *Bécassine* s'aventure dans la marine sous les pinceaux de Pinchon.

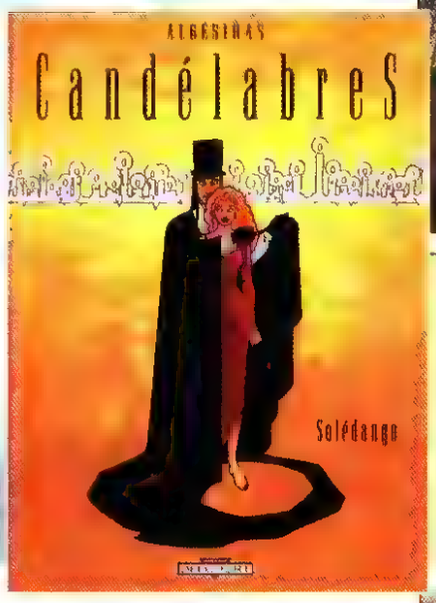
CANDÉLABRES
1. SOLÉDANGO
Algésiras

Un jeune garçon paralysé fait une étrange rencontre lors d'un accident. Il recouvre alors miraculeusement l'usage de ses jambes, mais en contre partie, son mystérieux sauveur va devenir un compagnon indispensable de son existence. Le jeu en vaut il la chandelle ?

Tout nouveau tout beau, le " premier né " de Algésiras est un album qui n'arrête pas de surprendre. Le dessin assez simple au premier abord s'avère très fluide et agréable à la lecture. Le trait est sensible et élégant même s'il manque encore parfois d'assurance. Enfin il faut bien dire, l'histoire et menée de main de maître, et chaque page laisse un peu plus le lecteur se perdre dans l'intrigue jusqu'aux dernières pages pour une ultime question : à quand la suite ?

Candélabres 1.Solédango,
Delcourt, Avril99.





JE NE SUIS PAS SÛR PAS ICI EN TOUT CAS. SA SILHOUETTE M'ÉTAIT POURTANT FAMILIÈRE. COMME SI JE L'AVAIS CROISÉ PLUSIEURS FOIS SANS LE REMARQUER TU LE CONNAIS ??
...

QUI EST-CE, JULIEN ? POURQUOI NE M'EN AS-TU JAMAIS PARLÉ ?
ÇA SUFFIT ! TU NE DOIS PAS LE LAISSER S'APPROCHER DE TOI !
MAUDIT SOIT-IL ! JE LUI AVAIS INTERDIT !

SI JE LE REVOIS RÔDER AUTOUR DE TOI, JE DISPERSE LA MISÉRABLE FLAMME QUI LUI SERT D'EXISTENCE À TEL POINT QU'... METTRA UN SIÈCLE À SE RECONSTITUER !
IL SAIT QUE JE SUIS CAPABLE : C'EST POUR ÇA QU'IL S'EST ENFUI.

Hisla... Yslai... Ysl...?

A l'aube du deuxième millénaire, Yslaire se fait explorateur du neuvième art, et tente de franchir les limites de la page. La dernière expérience de cet auteur pas prolifique nous offre une vision inédite de la cruauté de l'histoire, de la psychanalyse et de la littérature. Véritable métaphore de cet homme du temps...

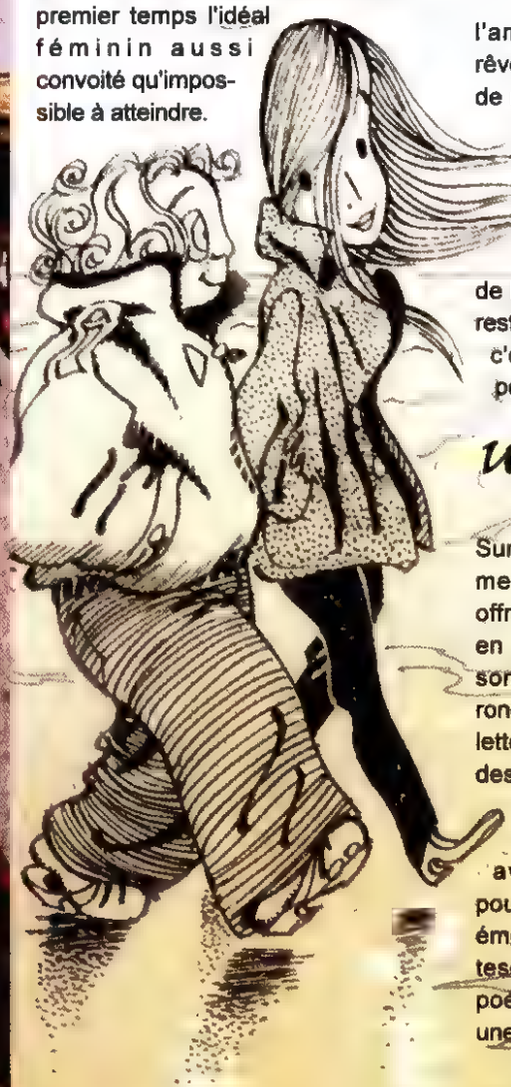
ADOLESCENCE & CARACTÈRES

Bernard Hislaire s'est fait connaître avec Bidouille et Violette, un premier titre plutôt enfantin. Cette publication se poursuivra au fil des numéros de Spirou Magazine de 1978 à 1985, avant d'être publiée en recueil, mais l'histoire restera inachevée. Au fil d'une histoire d'amour platonique et naïve, sans méchant ni grand vilain, le lecteur retrouve deux personnages attachants versions adolescentes et tourmentées d'autres "héros ordinaires" tels que Mafalda, les Peanuts (Snoopy et Charlie Brown) ou encore Calvin et Hobbes, dans leur chemin vers l'age adulte.

Bidouille, petit et rondouillard, timide et complexé est amoureux de Violette à laquelle il n'ose pas avouer sa flamme. Hislaire le dépeint comme un être romantique, un peu dans la lune, et donc à coté du monde et de ses exigences (plutôt scolaires en ce qui le concerne). Violette incarne dans un premier temps l'idéal féminin aussi convoité qu'impossible à atteindre.

Sa timidité affrontée et vaincue, Bidouille trouvera en Violette l'âme sœur qu'il attendait, mais c'est au monde entier et d'abord aux parents qu'il faudra alors se confronter. Plus encore que Bidouille, Violette est un personnage rêveur et doucement rebelle. A la limite de l'autisme, Violette se réfugie dans un monde imaginaire qu'elle confie à son journal intime, et refuse de répondre aux questions qui lui sont posées par ses proches pour mieux cacher ses propres doutes. Elle n'affrontera ses craintes que dans la superbe parabole de "la Reine des Glaces" (troisième tome), pour ressortir victorieuse et grandie d'un credo shakespearien "Ce que l'amour peut faire, l'amour ose le tenter !". Suite à ce rêve/parcours initiatique, elle tachera de rendre ses rêves réels plutôt que de s'y cacher. Au fil des tomes, elle devient le personnage central du scénario. Quand, face à l'incompréhension des familles et de leurs visions adultes; Bidouille reste confusément captif de l'enfance, c'est elle qui prend les décisions pour sauver leur amour.

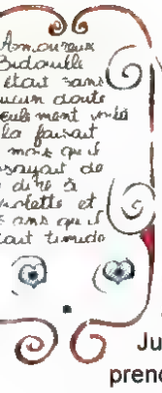
Violette n'affrontera ses craintes que dans la superbe parabole de "la Reine des Glaces pour sortir grandie d'un credo shakespear "Ce que l'amour peut faire, l'amour ose le tent



UN ROND CARRÉ

Sur un ton poétique et doucement narquois, Hislaire nous offre un dessin simpliste et tout en rondeur à l'image naïve de son univers. Bidouille est aussi rond ("carré" préfère-t-il), que Violette est grande et fine, mais pardessus tout l'auteur s'attache à révéler leur sensibilité commune. Leurs visages tracés avec souplesse se déforment pour absorber la moindre de leurs émotions. Les yeux sont gigantesques et expressifs. L'histoire poétique est servie avec tendresse une multitude d'artifices qui viennent charmer le lecteur : les cases peuvent être tracées de mèches de cheveux ; les cornets de frites s'offrent en bouquets de fleurs ; les bulles ont la taille grandiose des sentiments et abritent les déclarations timides de nos protagonistes tracés en petites lettres. Au long des épisodes, le trait du dessinateur prend incontestablement de la qualité : les décors s'enrichissent et la mise en couleurs devient plus complexe, plus réaliste, le dessin lui-même semble plus dynamique et les contours sont plus affirmés.

UN BONBON AU CARAMEL



Le scénario prend peu à peu des cotés doux-amer : les personnages s'enflamment et se ferrent dans des situations sans issues, les quiproquos deviennent tragiques, et le parallèle avec le «Roméo et Juliette» de Shakespeare prend le pas. Dès le troisième tome, on est tenté de chercher le Yslaire qui se cache derrière Hislaire. «La reine des glaces» montre un décalage surprenant tant dans le ton, beaucoup plus mûr et imagé, que dans le graphisme extrêmement fantaisiste. Le conte d'Andersen est revisité et interprété de façon magistrale. Les pages se déclinent sur des gammes de couleurs limitées (une ou deux couleurs vives en camaïeu) correspondant aux étapes du périple de Violette; le découpage semble plus audacieux rappelant les astuces de "Little Nemo" (W. Mac-Cay, 1905): les cases s'allongent quand les marches d'un escalier deviennent plus hautes, elles deviennent carrées quand il n'y a pas d'issue, etc. Enfin des plongées et contre plongées viennent se mettre au service du vertige ou de l'ascension donnant à cet épisode un intérêt tout particulier.

Bidouille et Violette, nos deux amoureux vont devenir une incarnation de l'amour à tout prix, qui souffre des compromis imposés par des parents soucieux de l'avenir de leurs enfants que menace leur passion "déraisonnable".

Placé des deux cotés de la scène, suivant tantôt les rêveries de l'un tantôt celles de l'autre, on ne peut que rire de la maladresse et des quiproquos entre les jeunes personnages. Hislaire se fait virtuose à nous rendre complice de leurs espoirs autant que de leurs déconfitures.

En jouant sur la mémoire de ses lecteurs, il fait ressurgir chez eux le souvenir attendri de leurs premiers émois.

Avec un choix minutieux des couleurs de papiers peint ou des tenues vestimentaires, en parsemant les pages des chansons et des bribes d'actualités, il parvient à faire vibrer la peinture attentive de toute une époque. Dans une bande dessinée qui sent le café moulu et la chicorée dans la cuisine en mélaminé de maman.

On se surprend régulièrement à sourire du désespoir tragique ou du bonheur émerveillé de ces adolescents qui se posent bien des questions auxquelles on aimerait nous-même trouver réponse. Un seul regret : la fin ou plutôt l'absence de fin, rapproche hélas un peu trop cette aimable histoire d'un «Roméo et Juliette» dont la conclusion tragique est un emprunt de trop.

Alors M'sieur Bernard, z'êtes sûr de pas avoir quelques moments pour faire les quelques planches qui rendront le sourire à cette belle histoire ?

Page de gauche, déjà dans Spirou, M. Hislaire joue du symbole, comme ces phylactères éloquents ou la lumière-coeur des réverbères,

A gauche, les encarts *Bidouillés*...

Au centre, une planche de *«La reine des glaces»*, ascension verticale...

Encadré, Violette funambule pour rejoindre son Bidouille...

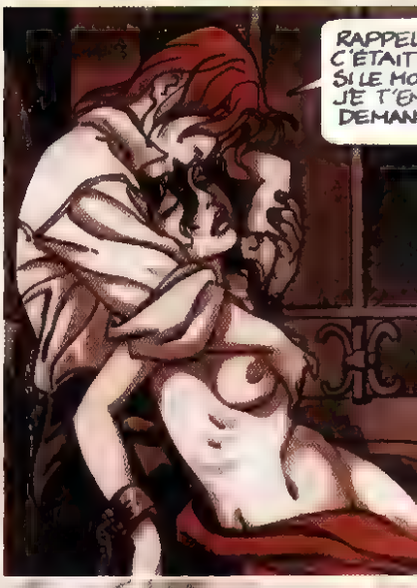
Rouge Sur Noir

Passées les couleurs de bonbons acidulées et les amours adolescentes, les planches d'Hislaire devenu Yslaire, entrent de plein pied dans l'age adulte et les pages de Sambre ne laissent aucun doute quant à leur public.

Le texte tache de ménager une ambiance historique, tout en évitant les principaux écueils d'une narration lourde et ampoulée.
On n'échappe pas toujours aux dialogues un peu mievres qui fanent la crédibilité du récit, mais on dépasse assez volontiers les tirades lyriques du désespoir des protagonistes dans les premiers tomes pour s'absorber dans l'histoire. Par la suite, la narration laissera beaucoup de place à des images fortes et vives qui se passent de bavardage.

Par ailleurs l'auteur montre davantage de complexité dans ses dessins, ils sont plus fouillés dans le trait, plus réalistes mais aussi plus anguleux ; la mise en couleur est un réel travail de peintre avec des couleurs délibérément ternies. Une palette restreinte de bruns de rouges et de noirs fait ressortir une ambiance lourde et malsaine. Les rues sont boueuses, le ciel pluvieux, les intérieurs sont volontiers décrépis. Les souvenirs des personnages n'échappent pas à l'ambiance de mal-être puisque le brun se change en vert, ce qui évoque bien plus volontiers la nausée que la fraîcheur, tout en rendant son sens premier au mot "glauque" (en grec cela désignait une couleur bleu-vert, et l'on disait qu'elle était celle des yeux de la déesse Athéna ! (Un conseil, évitez cependant ce compliment auprès de votre petite amie !).

Bref, les dessins sont crus et l'œuvre noire...



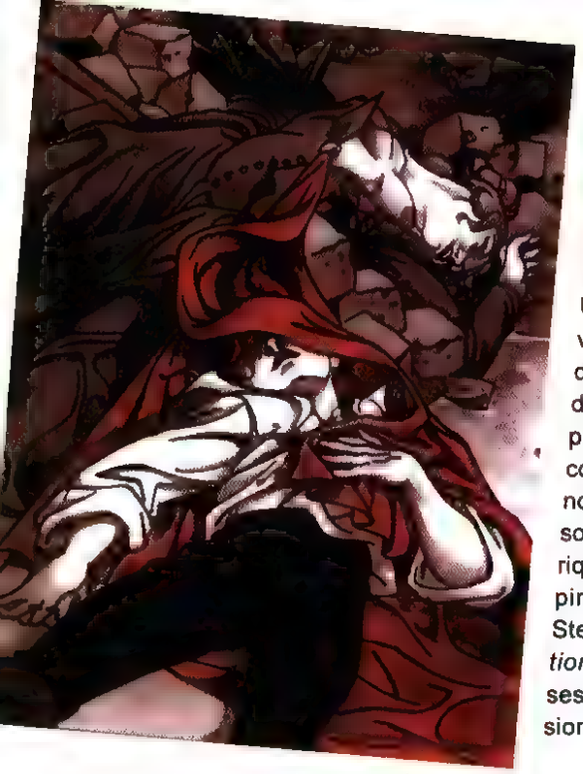
➧ A gauche et à droite, Bernard et Julie ➧

Ci-dessous, peu de couleurs et beaucoup de symbole... C'est Yslaire ! ➧

Romantique Du 20ème Siècle

Au dix-neuvième siècle, une famille aisée de province voit se jouer le dernier acte de la malédiction qui les frappe. Ce drame les mènera jusqu'à un Paris en pleine révolution, en 1848. Amours impossibles, révolutions et destins tragiques, sont ici les principaux ingrédients d'une histoire qu'on aurait pu voir publiée au siècle dernier au coté des œuvres d'un Stendhal (*Rouge et Noir* ?, pas seulement, il décrivait ses personnages avec une ironie non feinte, et se moquait généreusement du romantisme exacerbé dont il les affublait), d'un Victor Hugo (misérabiliste ?) ou encore d'un Gustave Flaubert (quelques pages remarquables sur la révolution de 1848 dans *"L'éducation sentimentale"* pour ceux qui tiendront jusque là).

LE ROUGE DU CIEL



Célébrant les arcanes de la tragédie classique, Yslaire nous sert une pièce de belle envergure. Une jolie dose d'intrigue venant distiller la fougue d'une histoire alambiquée de romantisme, chacun pourra y trouver son compte, car l'auteur n'a pas non plus négligé d'étudier soigneusement le coté historique de son ouvrage. S'inspirant des écrits de Daniel Stern (*Histoire de la révolution de 1848*), Yslaire truffe ses pages de petites allusions, et va bon train dans l'usage de la métaphore et du symbole. Il passe en revue les différentes classes sociales en mettant à jour leurs aspirations et leurs motivations profondes. Tout y passe dans ce portrait féroce d'une société en pleine décadence.

Le peintre Valdieu est vendu tant à sa muse qu'à son mécène, il mène une vie de débauche mais reste lucide autant que visionnaire.

Les révolutionnaires idéalistes et les opportunistes derrière les mêmes barricades jouent à un drôle de jeu ou les premiers sont les pions des seconds, et ou la mise se fait en vies humaines.

La haute société d'Olympe de Castelbalac vomit ses codes et son jeu social. Les nobles paradent encore au milieu des bourgeois désormais rois de fait (on retrouve les mêmes jeux "d'esprits" dépeints dans le film *Ridicule* de Patrice Leconte, à voir absolument !).

On retrouve le thème classique de l'homme prisonnier de son destin. La métaphore du peintre Egon Valdieu, esclave de son œuvre inachevée quand le sujet même de sa toile est la liberté, est une parfaite illustration de la saga toute entière. Les personnages, comme des animaux dans un piège, s'emprisonnent et se déchirent encore davantage lorsqu'ils tentent de se débattre. Chacun de leur pas vers la liberté convoitée semble les mener un peu plus vite vers leur fatalité.

Au dix-neuvième siècle, une famille aisée de province voit se jouer le dernier acte de la malédiction qui les frappe...

Là-haut, à droite, le peintre Egon entre *Alcools* et *Impressions au soleil levant*

à gauche, comme page precedente, Delacroix laisse planer l'ombre de la *Liberté* Voyez comme ces deux victimes nous rev.ennent sous d'autres traits page 8

Ci-dessous, un Gavroche dans les rues *Miserables* de Paris

Guizot le policier est le digne représentant d'une Administration qui nourrit en son sein autant d'ambitieux qui font carrière au mépris des lois ou de la vérité.

Séduit par Olympe, trompé par Guizot, manipulé par Rodolphe le révolutionnaire, Bernard Sambre, le bourgeois provincial, est un Zadig (personnage d'un conte de Voltaire) qui fait les frais de sa naïveté à chacune de ses rencontres.

Quant à Julie, fille d'une catin, enfant de rien, elle n'est pour chacun qu'un objet : une muse pour le peintre, un symbole pour le révolutionnaire, un pion pour le policier ; personne ne cherche à la leurrer, car elle ne peut se libérer et même sa mort ne serait qu'à peine une issue.

Les Yeux Rouges

Non content d'offrir à ses personnages toutes les afflictions du romantisme, toute la férocité d'un monde peint en noir, Yslaire et le scénariste Balac (Yann) (sans rapport avec Castelbalac ?), pour le premier tome, les afflige aussi d'un bon nombre de tares mentales.

Si les romantiques ne dédaignaient pas la folie, ils n'en ont que rarement été à ce point friands. Les personnages de la série semblent être des caricatures névrosées d'un univers en crise. Excessifs et extrêmes, ils sont le jouet de leurs passions. Pour les Sambre : le père obsédé par une histoire d'yeux rouges fini par se donner la mort, la mère veut faire épouser son amant à sa fille, la fille hystérique et éprise de son père assassine sa mère, enfin le fils semblerait presque échapper à la psychose familiale s'il n'avait ce penchant morbide envers la jeune Julie qui lui demande sa mort en échange de son amour, et qui prétendra être sa soeur.

A Paris, on rencontre un vicaire paranoïaque et maniaque qui semble avoir des relations très particulières avec les petites filles ; le peintre Valdieu, malade de la syphilis et obsédé par son œuvre etc.

Dans ce charmant petit monde, rien ne peut échapper au désastre, la folie et le meurtre sont au rendez-vous de chaque tome, qui entraîne chaque fois un peu plus bas les principaux protagonistes : Bernard, le dernier des Sambre, et Julie Saint Ange. Ces deux adolescents, jouets tantôt du sort tantôt des mauvaises intentions de leurs proches, vont s'aimer et se déchirer, se retrouver et se perdre à nouveau tout au long des quatre tomes du Roman des Sambre. Tandis que petit à petit, la trame qui noue leur vie et leur destin va s'effilocher, bien loin des superstitions, l'auteur dévoile entre les mailles, la réalité bien humaine de la malédiction qui les frappe.

Bernard et Julie, au milieu des loups, sont ceux dont la motivation n'est pas condamnée par l'auteur. Ils restent, malgré leur déchirement et leurs excès parfois fantasques, profondément dirigés par l'amour et leur désir sincère d'échapper à une fatalité qui ne leur épargne aucune souffrance. Ils aspirent, bien justement à une paix qui leur échappe et qui leur est refusée par les erreurs et les fautes de leurs propres parents. Les malentendus qui les séparent et les brisent font d'eux des victimes sacrificielles d'un univers cru et sans compassion. Il n'y a pas de candeur dans leur désespoir, pas plus que d'issue évidente à la tragédie qui les lie, et c'est peut être ce qui explique qu'une fois encore, cette histoire ne connaisse pas de fin, et que le dernier tome de cette belle saga se fasse encore attendre.

Encadré,les belles manières de ce beau monde chez Olympe de Castel-Balac...

Ci-dessous, Rodolphe porte Julie dans un Paris en pleine révolte...

En fond de page : En couverture du troisième Sambre, le destin s'acharne sur les amants...

des horreurs d'un siècle dont on devient témoin. Eva Stern, née en 1900, a l'age du siècle et de l'ange qui lui écrit, et elle tient lieu de narrateur.

En mélangeant le réel et la fiction, Bernard Yslaire fait un amalgame et un imbroglio si subtil qu'il devient difficile de ne pas s'y perdre et impossible de ne pas se prendre au jeu.

L'artiste lui-même devient personnage du livre, il y côtoie Eva Stern pour collaborer à un projet Internet sur la " mémoire du Vingtième Ciel", le journal est fictif et le site bien réel (vous trouverez le site à l'adresse : *www.yslaire.be*). Dans les deux cas, la mise en page très soignée, tire partie des tendances graphiques du siècle, ce qui rend l'ensemble des plus réalistes. Les images se succèdent par association d'idée traçant un jeu de piste au travers de l'inconscient de l'ange (ou d'Yslaire ?). Elles ramènent à chaque fois vers de nouvelles atrocités : bombe atomique, massacre, misère, génocide, guerre civile, victimes...

Régulièrement un ange et une femme enlacés viennent rompre l'horreur de ces archives hors du commun, entre deux appels au secours : "le monde est en train de mourir, sauvez son âme".

Haute Voltige

A tout cela s'ajoute encore qu'Eva Stern psychanalyse l'ange, et qu'une autre psychiatre (une vraie cette fois), Laurence Erlich, analyse Yslaire. Ne perdez pas le fil !

Le Vingtième ciel, est né de la rencontre "amoureuse" de trois personnages. C'est le titre étonnant d'un journal qui aurait vu le jour le 31 septembre 1917 et dont la publication s'achève au 31 février 1989. (Nota : Vous remarquerez qu'il n'y a pas de 31 septembre pas plus que de 31 février, et le reste du calendrier ne sera pas non plus épargné).

Revenons en aux fondateurs du "journal des âmes".

Frank Stern, le frère d'Eva, photographe et chasseur d'ange et d'instants d'années (instantanés, instants damnés ?), orchestre lui-même sa mort

e Rouge du Siècle ?

Voici sans doute la raison même de cet article, pour fêter cette fin de siècle, Yslaire nous gratifie d'une histoire tout à fait nouvelle et jusque-là d'un tout nouveau genre. En 1997 est sorti un tome d'introduction à une série en trois volets qui se développe en parallèle sur Internet, intitulée Chronique de 20ème ciel. Les tomes sont censés sortir à raison d'un par an

Ci-dessus, l'Ange se cache la face plutot que d'accepter la Bombe.

...un ange et une femme enlacés viennent rompre l'horreur des images d'archives, entre deux appels au secours : "le monde est en train de mourir, sauvez son âme"

jusqu'à l'an 2000. Le deuxième, prévu pour novembre 98, est sorti fin janvier 99 avec juste 3 mois de retard, ce qui n'est pas énorme si l'on considère l'ambition du projet.

En 1997, Eva Stern, une psychiatre âgée de 97 ans, reçoit des messages anonymes dans son e-mail : des images retouchées, montrant des anges dans des images du siècle. Un dialogue étrange entre "l'ange" qui envoie ces appels sans mots et cette passionnée d'analyse va se mettre en place. Le lecteur est convié à en élucider l'énigme en même temps que les protagonistes du livre.

Seules pistes, la mémoire du vingtième ciel dans les souvenirs de la vieille femme, et le constat brûlant

«le baiser de l'ange»

...ND HISLAIRE

pour déserter de l'armée autrichienne. Il se sauve en Suisse ou il rencontre une jeune aviatrice française, Fabienne Rouge-Dyeu et son amant le peintre Ysler (dit Wissler, Yssler ou Isler *ou peut-être Hislaire ou Yslaire ?*).

C'est ensemble qu'ils fondent l'idée du Vingtième ciel, cependant, seul le peintre y participera, l'aviatrice ne faisant que financer le projet après la disparition de Stern.

Vous suivez toujours ?

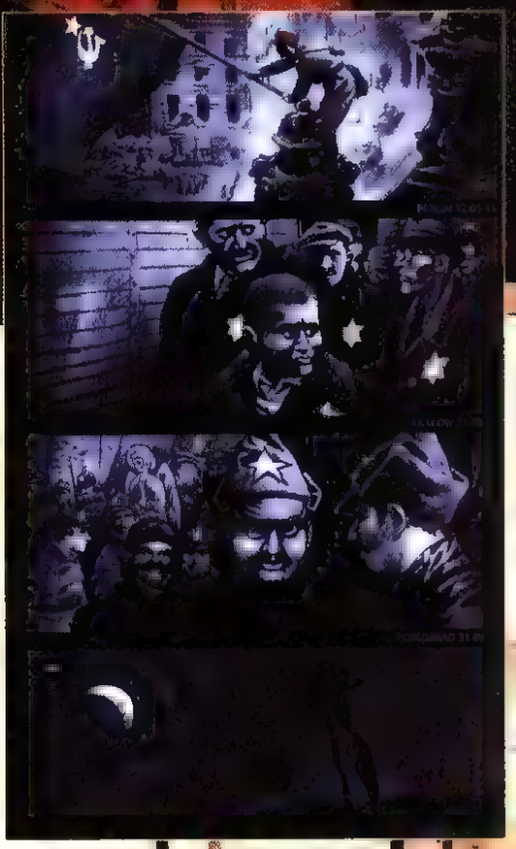
Accrochez-vous, car ça n'est qu'un début, et l'œuvre entière ressemble à un vrai jeu de piste ou les mots et les images se mélangent !

Frank, va partir et mourir une seconde fois, mais ça n'empêche pas qu'on trouve sa trace ou des photos de lui des années après sa (ses) mort(s), ce qui nous permet de réaliser qu'il ressemble comme deux gouttes d'eau à... Bernard Yslaire, (ne pas confondre avec Ysler qui lui aussi ressemble à Yslaire, mais qui ne ressemble pas à Stern).

Autre petit jeu, Fabienne Rouge-Dyeu, (ou yeux rouges ?), est une descendante des Dessambre amusant non ? Est-ce à son sujet que Frank Stern écrivait à sa sœur : "mon ange à moi a les yeux rouges" ?

Encore, une pour la route, vous me direz, jeu de mot partout, il reste tout de même les Stern, qui y échappent, et bien non, si vous vous souvenez l'œuvre de référence qui servait à Yslaire de source pour la Révolution de 1848 décrite dans Sambre, était d'un certain Daniel Stern, mais la encore ça n'est qu'un début, car ce nom lui-même est un pseudonyme pour Marie D'Agoult, née de Flavigny, comtesse parisienne, maîtresse de Frantz Liszt, qui tenait salon au siècle dernier.

Voilà pour les mots, restent les images, les portraits qui se déclinent de façon quasi obsessive, une tache rouge sur le front ("mort au front" dixit Eva), rappelle régulièrement la mort de Frank Stern, mort au front (!), d'une blessure au front ; les yeux cachés ou bandés sont eux-aussi rouges rappelant les yeux de Julie (et ceux de Farouge ?).



Le Livre dans le Livre

Dans le dernier chapitre de son introduction Yslaire prend la peine de préciser l'attachement de son œuvre à la psychanalyse. Il est clair que sa fascination pour le sujet étant une fois encore richement documentée, le lecteur non averti aura vite fait de se sentir perdu en voyant cités des noms tels que celui de Freud, de Jung ou de Lacan. Ces références semblent d'autant plus hermétiques que si le premier est connu de tous,

☞ Encadré en haut, Frank mort au front, un p'tit air de ressemblance avec Bernard gisant page précédence!?

☞ En haut à droite, jeux d'étoiles dans une planche du XXe Ciel, premier tome.

Ci-contre, un ange près d'une échelle, Jacob ou 7ème ciel ? ☞

XXIème Ciel

les suivants ne sont pas si célèbres, et que dire de leurs théories et leurs querelles sur les méandres de l'inconscient. La psychanalyse fait peur, c'est une maladie, un gros mot ou une science occulte pour la plupart d'entre nous

Mais ça n'est pas l'énumération de ces grands noms qui doivent impressionner car ils servent surtout de références pour situer le livre dans notre histoire.

L'influence de la psychanalyse se ressent surtout dans l'énumération des images par association d'idée (une étoile dans le ciel, devient celle d'un drapeau, celle d'un chapeau, puis l'étoile jaune imposée au juifs, etc.) Les images d'archives qu'Yslaire repeint à grands coups de plumes d'ange donnent lieu à des jeux de cache-cache incessants, ce qui peut s'avérer beaucoup plus ludique que contraignant.

Enfin si soucis il doit-y avoir, c'est plutôt dans le choix de notre siècle pour sujet qu'il y aurait problème : dans le second tome encore plus que dans le premier, le choix d'images violentes et dures peut choquer le lecteur, car, Yslaire ne mâche ni ses mots ni ses images pour représenter le monde. On peut toutefois noter que ses images ne sont jamais rien d'autre que des interprétations de documents d'actualités, mais le livre ne prétend pas être du "tout public".

Sous forme d'un livre illustré bien plus que d'une bande dessinée, Yslaire passe en revue un siècle d'histoire, et faut-il encore pré-ciser · ce siècle de notre histoire au travers du regard d'anges impuissants face à la folie des hommes. A chaque page, ce sont autant de peintures superbes et crues qui laissent le lecteur ébloui ou perplexe, mais surtout qui l'interpellent. Vous l'aurez compris l'ouvrage est hors du commun

que les crayons ou la peinture, jouant de toutes les techniques et de toutes les technologies, il fait de l'informatique un outil maîtrisé autant qu'un terrain d'expérimentation. Bernard Yslaire s'est fait maître d'un projet ambitieux tant dans

LE XXe CIEL

JOURNAL DES AMES 31 OCTOBRE 1918

Dyeu est-il mort ?

A chaque page, ce sont autant de peintures superbes et crues qui laissent le lecteur ébloui ou perplexe, mais surtout qui l'interpellent...

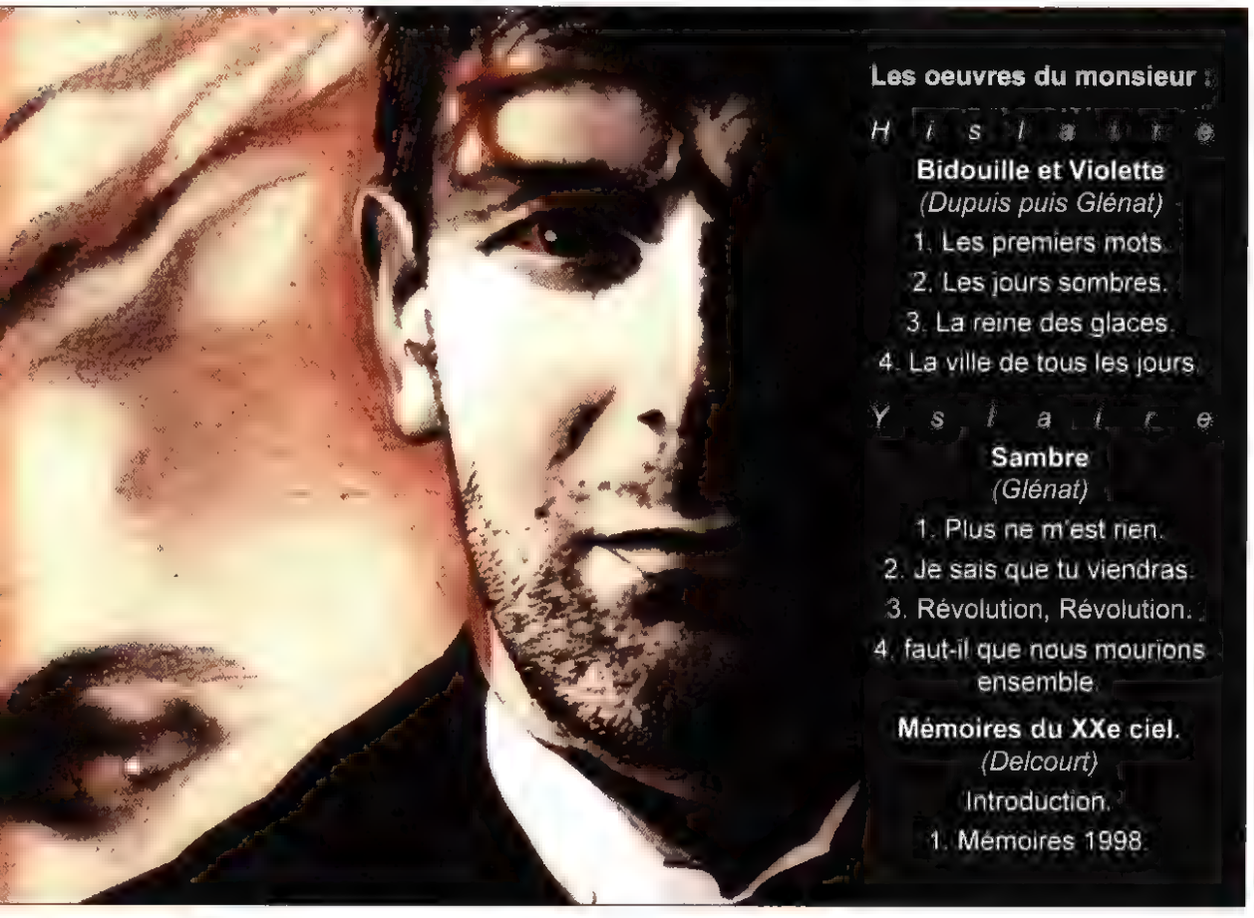
Comme pour toute œuvre novatrice, les critiques vont déjà bon train "Chronique du vingtième ciel, est un titre élitiste qu'on aurait pu livrer avec de l'aspirine". On lui reproche surtout l'intellectualisme poussé de l'auteur, mais aussi la violence des sujets, ou la facilité des techniques employées et la répétition des images.

Affranchi des dogmes de la mise en page "des cases et des bulles", mais aussi des sacro-saintes règles qui veulent qu'un vrai artiste ne maîtrise le ton que dans la forme. Il a voulu faire du Vingtième Ciel une œuvre interactive, pari tenu, le livre se lit, se relit, et se regarde dans tous les sens, on ne lit pas un tome sans en ouvrir un autre, en résumé, il n'y a plus qu'à espérer qu'il tiendra ses promesses, et que Le Vingtième ciel aura plus de suivi que ses titres précédents.

A. E.

· · En haut à droite vraie-fausse Une d un numéro du XXe ciel

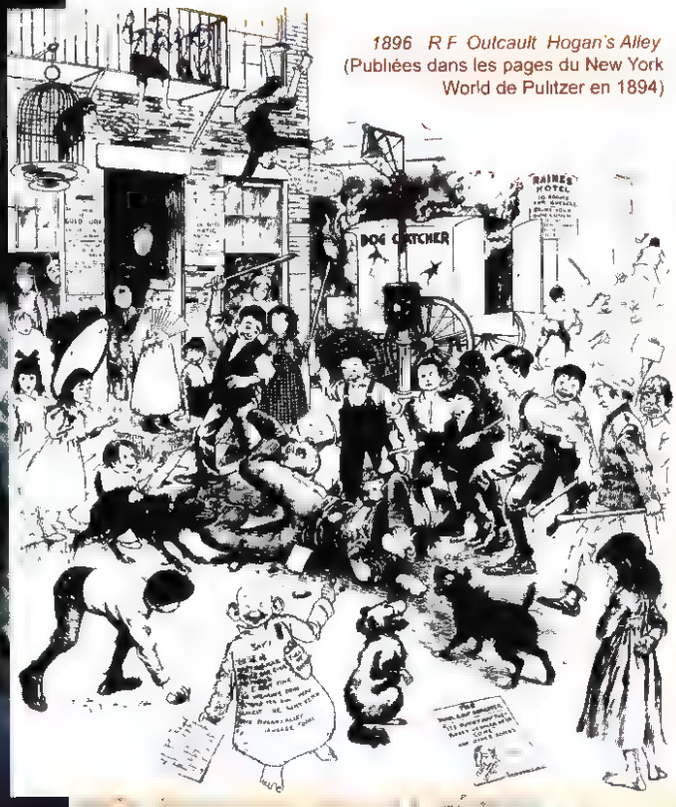
· Ci-dessous Monsieur Hislaire par Yslaire


Les oeuvres du monsieur :
H i s l a i r e
Bidouille et Violette
(Dupuis puis Glénat)
1. Les premiers mots.
2. Les jours sombres.
3. La reine des glaces.
4. La ville de tous les jours.
Y s l a i r e
Sambre
(Glénat)
1. Plus ne m'est rien.
2. Je sais que tu viendras.
3. Révolution, Révolution.
4. faut-il que nous mourions ensemble.
Mémoires du XXe ciel.
(Delcourt)
Introduction.
1. Mémoires 1998.

Il était une fois en Amérique, un gamin à la robe jaune qui allait changer l'histoire du monde entier. Les histoires de cet enfant terrible allaient parcourir le monde et changer notre façon de raconter et de montrer. Les bulles venaient de naître, et qui dit phylactère dit BD. La première bande dessinée était née.

Comic-addicted

1. GÉNÈSE



1896 R F Outcault Hogan's Alley
(Publiées dans les pages du New York World de Pulitzer en 1894)

En 1894, Outcault a la folle idée de faire parler dans des bulles, les personnages de sa série "At the Circus in Hogan's Alley". L'un des principaux personnages, un gamin à la grande chemise blanche voit sa robe servir de pancarte à ses réflexions espiègles. En janvier 96 la chemise fut teinte en jaune, et le gamin adopta le nom de Yellow Kid. La série toute entière adopta ce nom là quand elle fut achetée par Hearst pour le New York Journal, en mai de la même année.

Succès oblige, les cases se multiplient. Des strips, et bientôt des planches entières, en noir et blanc puis en couleur, sont publiées dans ces grand journaux, et les petites bulles font beaucoup d'émules ! Parce qu'elles sont drôles et que les premières d'entre elle servent à amuser, ces bandes dessinées prennent le nom de Comics.

Parmi les plus célèbres personnages de ces premières planches, on retiendra les Katzenjammer Kids (la France les renommera "Pim Pam Poum", ils furent crées en 1897) ou Popeye (sur papier pour la première fois en 1919) ; ils ont été repris par de nombreux auteurs et peuplent aujourd'hui encore, l'imaginaire des petits et des grands sans avoir pris une ride !

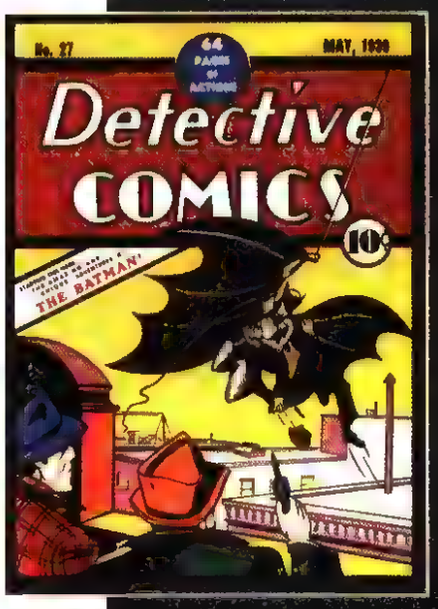
Planches ou Une !

Notre histoire commence donc à la fin du 19e siècle. Au cours du siècle, l'industrialisation et les technologies modernes ont permis à la presse de se développer de façon fulgurante, et quelques hommes brillants ont su trouver les moyens de s'adresser au tout public pour augmenter leurs ventes. Sous la poigne d'hommes tels que W.R. Hearst ou J. Pulitzer, vont naître les journaux modernes de la presse à scandale. Adeptes de gros titres et d'images à sensations, ces journaux s'adressent aux masses populaires à une époque où beaucoup de gens ne savent pas lire. Pour séduire un plus large public, ils sont très richement illustrés. Des caricaturistes célèbres rivalisent de talent sous les gros titres des premières pages et des dessinateurs garnissent d'histoires amusantes les dernières pages des quotidiens et les suppléments du dimanche.

Vers le milieu des années 30, des petits fascicules appelés comic-books réunissent les meilleures planches des séries. Ce sont des livrets bon marché au format allongé 17,5cm par 28 et une trentaine de pages pour 10 cents. Leur nom ("Famous Funnies", "New Fun" ou "Popular Comics") évoque encore l'amusement et les blagues (fun), mais le mot "comics", lui est devenu représentatif d'un genre entier quelle que soit la nature du sujet abordé. La bande dessinée s'est entre temps ouverte tous les domaines.

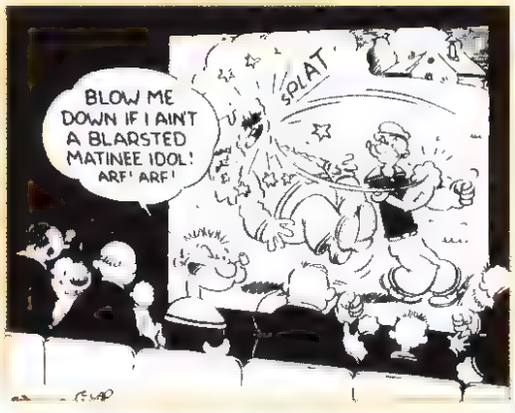
Silence, la Page Tourne

Dans les années vingt, l'influence du cinéma Hollywoodien et du roman d'aventure est à son apogée et on voit apparaître un nouveau genre de BD. Une nouvelle ère peu commencer ou priment le suspense et l'aventure, plutôt que l'humour. C'est l'ère du héros roi. Le premier de ce nouveau genre sera d'ailleurs le roi de la jungle, Tarzan, ses succès répétés à l'écran lui vaudront d'être adapté en BD. D'abord héros de roman, il retourne donc au papier et entre en planche en 1929 il sera dessiné de façon très réaliste.



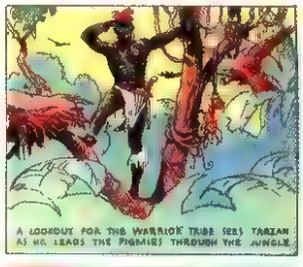
Variété et adaptation de roman font alors loi, et la même année naît Buck Rogers dans un univers de science fiction qui n'a que peu à envier à ses successeurs : fusées, vaisseaux spatiaux, et rayons mortels sont au rendez-vous. Dans un tout autre genre, il sera suivit de Flash Gordon. Puis Dick Tracy, un détective de série noire apparaît en 31, le dessin est très stylisé, l'ambiance très noire est influencée par l'image des grands bandits de la prohibition.

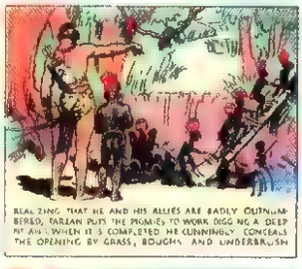
Les scénarios s'inspirent des personnages aux modes de l'époque et marqueront le règne de héros de tous genres, depuis les personnages historiques jusqu'aux belles espionnes en passant par toute l'imagerie plus traditionnelle de la chevalerie. Les dessinateurs sont choisis à la sortie d'écoles d'art et introduisent un style bien plus réaliste dans la représentation des personnages. La décennie sera riche en création, cette fois encore, nombre de ces héros ont su défier le temps.

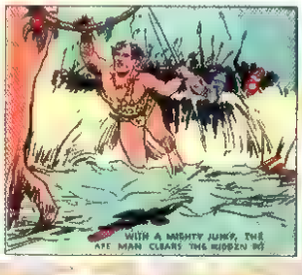


Super-Amerique

Dès 1937-38 sont publié "Detective Comics", "Action Comics" ou plus tard "Marvel Comics" on y trouvera de l'aventure, des détectives, de l'action et des héros. Un dernier grand pas reste à franchir pour rivaliser avec les bandes d'humour, mais c'est bientôt chose faite avec l'apparition des premiers super-héros qui symboliseront la bande dessinée américaine pendant bien longtemps. Dans le premier numéro d'Action Comics apparaît Superman en juin 1938, il sera suivi par Batman en 39 chez DC, etc. Ces titres vont faire exploser les ventes des séries épiques qui peuvent se poursuivre sans interruption encore jusqu'à nos jours (bien plus de 700 épisodes de Superman et Batman), et des tirages qui pourront s'élever jusqu'à plusieurs millions d'exemplaires par mois pour chaque épisode.




REALIZING THAT HE AND HIS ALLIES ARE BADLY OUTNUMBERED, TARZAN PUTS THE PIGMIES TO WORK DIGGING A DEEP PIT AND WHEN IT IS COMPLETED HE CUNNINGLY CONCEALS THE OPENING BY GRASS, BOUGHS AND UNDERBRUSH



Ci-dessus, en 1919 nait Popeye, l'homme aux épinards, en 1940 il découvre le cinéma.

En haut à droite, l'innénarrable *Batman* apparait dans *Detective Comics* en mai 39 sous les crayons de Bob Kane.

En haut à gauche, Flash Gordon en 39.

Ci-contre, le *Tarzan* d' Edgar Rice Burrough est adapté en bande dessinée, d'abord par *Harrold. Foster* (ici), puis par *Bern Hogarth* .

Les *Katzenjammer Kids* aux fessées mémorables, qu'on connaitra en France sous le nom de *Pim Pam Poum*.

Comic-addicte

Comic-addicted...

ONE HUNDRED BULLETS

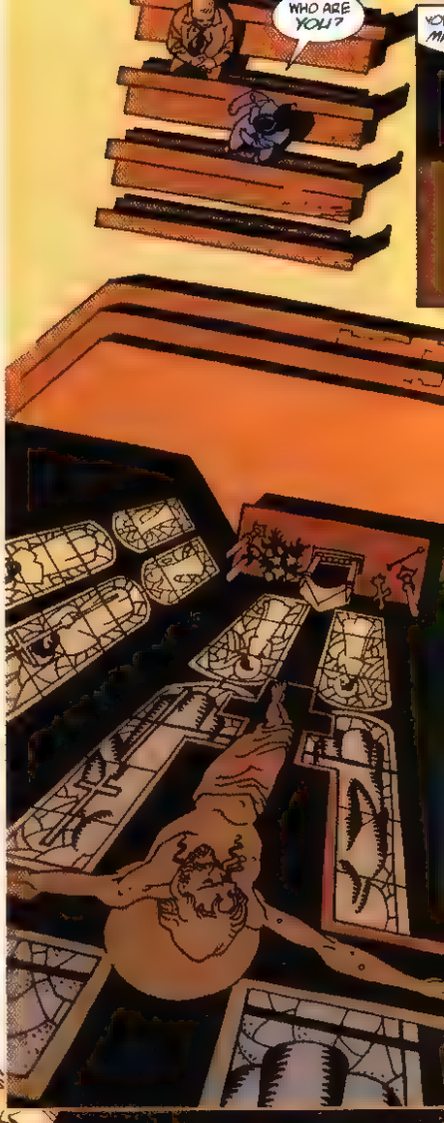
Brian Azzarello
Eduardo Risso
Dave Johnson

Qui n'a pas envisagé, la colère et l'injustice gagnant devant l'insupportable de certaines situations, d'exercer un jour ou l'autre la Loi du Talion ?

Et si c'était possible ? Et si quelqu'un vous abordait avec cette offre aussi simple qu'inattendue : Une mallette contenant un flingue, cent munitions et la garantie d'une immunité complète !

Est-il possible alors d'exercer sa vengeance ? Peut-on presser la détente, sachant que rien ne viendra l'empêcher ?

Après *Johnny Double*, le duo Azzarello (mots) et Risso (crayons) nous revient, dans un thriller paranoïaque où l'on rebondit de question en question, promené en cela dans les jeux de masses et de lumières que Risso orchestre avec un souci du détail impressionnant. On en redemande !



One Hundred Bullets.
Edité en anglais
chez *DC Vertigo, 99*

HOLA VATOS MY MOTOR AIN' RUNNIN SO GOOD?
DIZZY! DAMN, YOU LOOK GOOD GIRL!
YOU TOO FREEDY
WHAT ABOUT ME? I LOOK GOOD?
NAH, SMACK YOU LOOK THE SAME
WHEN THEY LET YOU OUT BABY?
JUS' TODAY I THOUGHT YOU'D KNOW
THERE WILL BE GRAVE REPERCUSSIONS
100 BULLETS
Brian Azzarello
Eduardo Risso
CHECK IT YOUR MAMMA, AFTER HECTOR AN' THE BABY
WELL SHE DIDN'T LIKE YOUR ATTITUDE, Y'KNOW?
YEAH I KNOW YOU EXPECTIN'?
NAH, DIZ-- WE'S IN THE DARK
NO BUT THAT DON MEAN IT AIN COMIN'
Y'ALL READY TO GO TO TOWN, MIZ DIZZY?
WHY?
WAN'T IT OBVIOUS, DIZZY

MICHAEL TURNER

A vingt-sept ans, Michael Turner appartient à cette nouvelle génération de créateurs et d'artistes dont le succès fulgurant a franchi les frontières.

Michael Turner n'est pas de ces dessinateurs qu'on citera pour le coté novateur ou révolutionnaire de leur œuvre. Il n'est sans doute pas non plus ce que les puristes qualifient de maître ou de référence dans son genre.

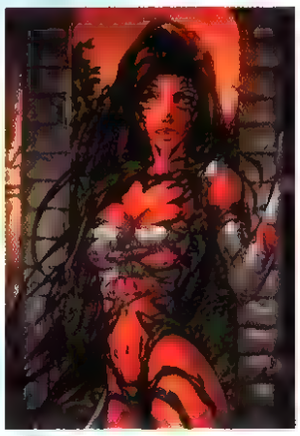
Mais, avec les titres Witchblade et maintenant Fathom, il a su démontrer très vite, un talent et un sens esthétique qui séduisent le public, pour le plaisir des yeux et celui d'une bonne aventure.

Aussi sans super-cherie ni tromperie, nous ne dirons pas :

"Gare au génie", mais "Attention Talent !".

© : Top Cow Production Inc , 96 Lara Croft, Tomb Raider © Eidos.

I COMME IMAGE



MICHAEL TURNER

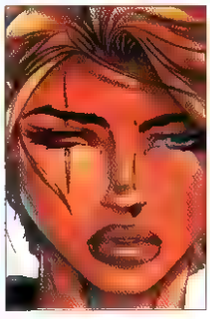
Michael Turner est né à Crossville dans le Tennessee, le 21 Avril 1971 Parti en Californie pour faire des études en médecine, il troque bien vite sa blouse blanche contre quelques crayons et une planche de surf Ses premiers travaux, en 1995, sont réalisés pour TopCow, une des quatre branches du studio Image. Cette collaboration perdure encore aujourd'hui, puisque son contrat d'exclusivité a été reconduit en 1998

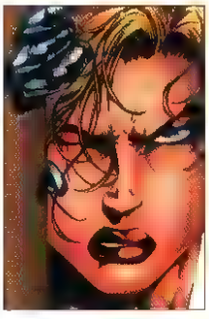
En créant Top-Cow Production, Inc en 1992, Marc Silvestri fixe comme objectif que ce qui sortira de son studio devienne la référence-même de l'élite en matière de comic books. Des dessinateurs et des scénaristes de qualité, une technologie et un papier permettant les plus beaux rendus sont les minima requis pour cette ambitieuse expérience

Le public suivra

Michael Turner est donc engagé dans un studio en plein essor et fait ses premières armes dans ce qui est alors leur titre phare . ***Cyberforce***.

Dans un univers assez proche du notre, Marc Silvestri a développé une équipe de super-héros anticonformistes. Les personnages de la série sont un groupe de renégats issus d'une corporation militaire privée aux objectifs obscurs : Cyberdata Leurs pouvoirs mutants ont été améliorés cybernétiquement contre leur volonté , et ils ont comme originalité d'en souffrir. Privés d'une partie de leur humanité par une technologie expérimentale qui connaît de nombreuses défaillances, privés de leurs identités par la corporation, c'est autant avec eux-même qu'avec Cyberdata qu'ils devront combattre





En novembre 1995 sort le premi
numéro de la série Witchbla
Le succès est immédi

Le scénario présente des personnages contrastés et humains dont beaucoup auront droit à une mini-série

Dans ce contexte, en février 1995, une histoire complète (one-shot) intitulée ***Cyberforce-Origins 2***, est publiée. Michael ne fait qu'y participer. Il y partage les crayonnés avec Randy Queen (Darkchylde).Ce titre évoque les premières aventures de Stryker avant qu'il ne soit cybernétiquement amélioré.

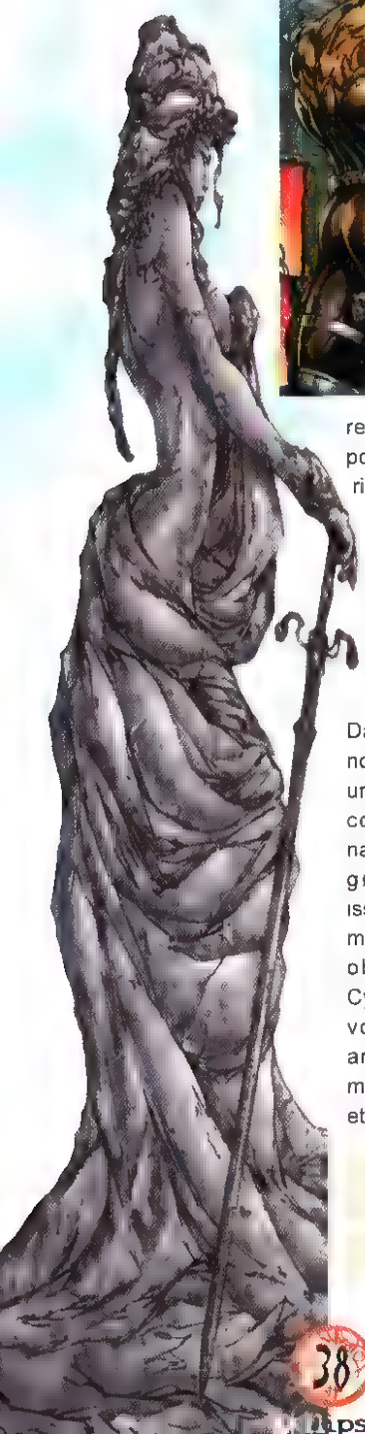
Sans contribuer directement au titre *Cyberforce*, Turner retrouve néanmoins Stryker pour son deuxième ouvrage.

Il réalise les treize premières pages aux crayons de ***Codename Strikeforce*** *n°14* mais sa personnalité n'y transparaît pas encore.

D'ART ET D'ESSAIS

Au cours de son troisième travail, une mini-série en trois numéros sur ***Ballistic***, membre intérim de Cyberforce et "petite amie" de Stryker, une réelle transition dans le style de Turner va s'opérer

Au niveau du dessin, particulièrement dans les visages et les chevelures, son trait se simplifie . Dans le premier numéro, les chevelures sont détaillées avec des mèches très fines. Dans le numéro 3, elles sont plus ébauchées et stylisées "en ruban".



NOTA :
Les numéros sont ceux de la version américaine des comics

© Top-Cow Production Inc , 96

Succès et réputation assurés, notre jeune auteur travaille depuis un peu plus d'un an sur son propre titre : ***Fathom***.

Pour les curieux ou les collectionneurs, voici un petit aperçu des extras de l'oeuvre du monsieur.

• Deux épisodes (5 et 6) dans le crossover Image-Marvel : ***Devil's Reign***. Sara y rencontre le démon Méphisto ; *Wolverine* puis *Elektra* l'aideront à triompher C'est l'occasion pour Michael d'exprimer son talent avec des personnages célèbres de la bande dessinée américaine Il nous offre un Wolverine -sans costume "bleu et jaune"-, qui s'impose, sans doute, comme l'une des plus impressionnantes expression graphique de ce personnage culte

• Deux histoires complètes dans lesquelles Miss Pezzini rencontre la célèbre Lara Croft, ça fait des étincelles. Dans ***Tomb Raider / Witchblade*** les enquêtes de Sara l'amènent à affronter un gros démon réveillé par l'aventurière Sortie de cet exercice de routine, notre détective aura la mauvaise idée d'accepter de passer des vacances en Grande Bretagne chez sa nouvelle amie. ***Witchblade / Tomb Raider***, nous présente donc les aventures de Sara en visite chez les petits chats de sa copine Lara Attention lecteurs, révélations sur le Witchblade à la clé !

• Des couvertures alternées pour :

-Witchblade 1/2, 1 (Ace edition), 2 (encore ed.), 18 (3 variantes), 25 (avec Fathom)

-Tales of The Witchblade 1, 7

-Tomb Raider/Witchblade (3 variantes plus 1 réédition)

-Witchblade/Tomb Raider (4 couvertures)

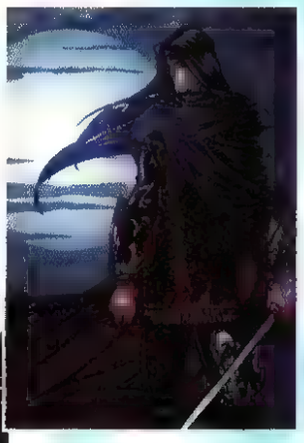
-Darkness 7, 11

-Devil's Reign 5 (2 couvertures) et 6

-Fathom 1 (4 variantes).

-Arcanum 4

-Aria 1



Les lignes s'épurent, à la façon manga, pour garder le minimum nécessaire à l'expressivité. Les gros plans sur le visage de Ballistic montrent un trait plus fin, chez les femmes, les bouches deviennent très rondes et sans ombres ou presque Le nez devient ébauche, les regards sont marqués par un oeil serti d'un seul trait de noir qui défini les cils. Chez les hommes commence à poindre une perte de réalisme, les mâchoires deviennent très carrées, les pommettes et le creux des joues sont très marquées. Les épaules sont celles de nageurs olympiques Enfin les ombres seront en parties développées par le coloriste et le dessin, moins noir, sera beaucoup plus transparent.

L'utilisation même du noir prend une autre dimension -plus arbitraire - plus esthétique. L'ombre n'est plus que le juste respect des jeux de lumière mais devient un véritable élément dans la composition de l'image Au cours de ce titre il rencontre ses partenaires de la future série *Witchblade* : à l'encrage D-Tron, parmi les coloristes J-D Smith.

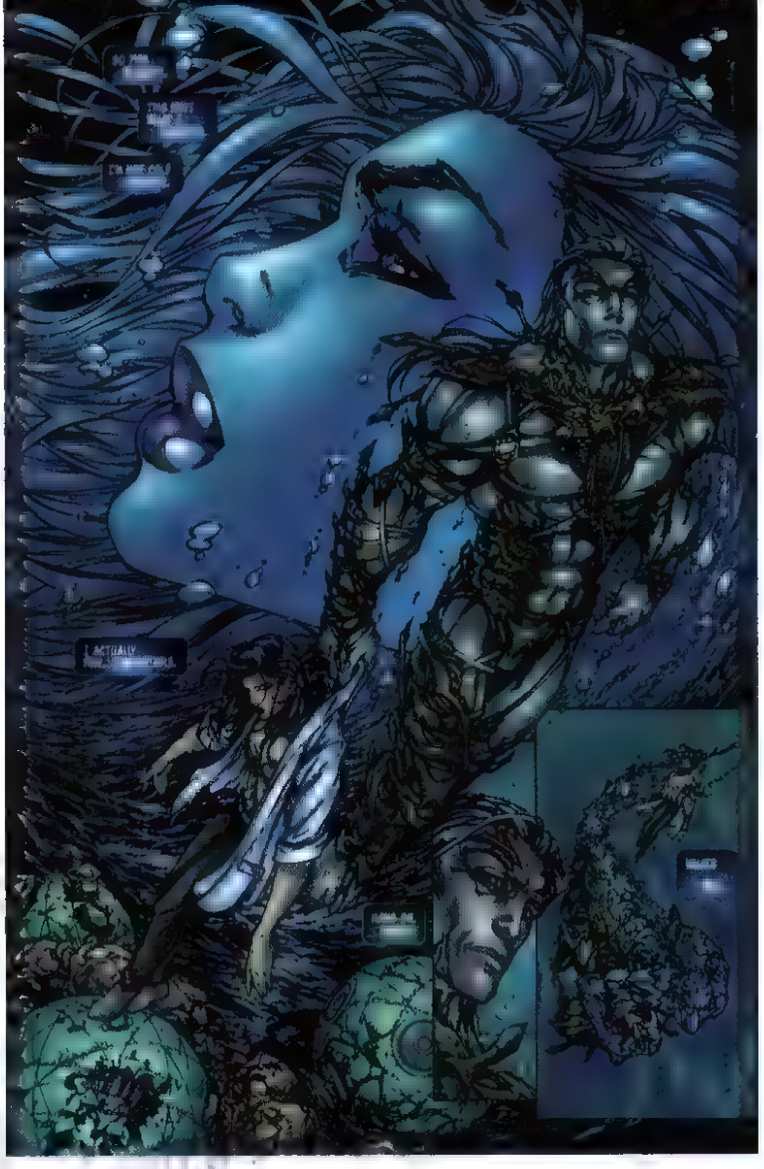
En novembre 1995 sort le premier numéro de la série ***Witchblade***. Le succès est immédiat. Durant plus de deux ans, vingt et un numéros dessinés par Turner viendront satisfaire un lectorat de plus en plus nombreux. A cela il faut ajouter de nombreux titres autour du personnage principal de l'histoire, un bon nombre de couvertures *alternées* pour d'autres séries publiées chez Top Cow, et quelques contributions dans deux séries de cartes à collectionner.

(Witchblade, Family Ties)

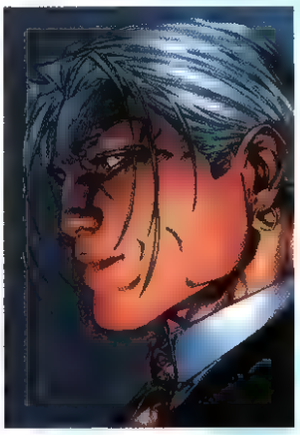
MICHAEL TURNER

OLEIL OUCHANT

Fathom © M. Turner



L'Homme Qui Vous Fait Tourner la Tete.



Dans les milieux consacrés, on reproche à Turner d'user trop souvent de découpages "pleine-pages". On trouve gratuit et facile qu'une large place soit vouée à une image-illustration, où se fondent des gros-plans et des cadrages variés au détriment des cases. Mais Michael pousse le vice et malgré la critique, il va jusqu'à déployer ses "images" sur des doubles pages, obligeant ainsi le lecteur à tourner la tête !

Terrible : une double page entièrement consacrée à s'en mettre plein les yeux et plein les vertèbres si on ne pense pas à tourner le livre, voilà vraiment de quoi en faire pester plus d'un, et pourtant...

Dans ses inspirations, on trouve très nettement que la fascination pour l'art de la case a été supplantée par l'amour du cinéma. En effet, Turner impose son style avec des découpages dynamiques. Les "cases" sont de formes variées, pas toujours géométriques, et sont disposées très librement dans la page Certaines sont justes placées à titre d'ornement et ne servent pas l'action, d'autres, à l'inverse, disparaissent ou éclatent pour la servir. Michael joue aussi du vide et du remplissage de sa page pour servir l'ambiance. Les mouvements et actions sont souvent décomposés image par image, parfois dans une même case, pour donner du rythme.

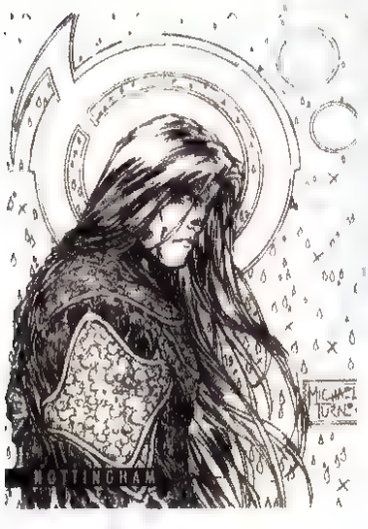
Impossible par ailleurs de négliger l'influence du Manga, dans des pages comme ci dessus La planche se compose comme une grande illustration où différents plans se fondent l'un dans l'autre afin de faire converger à la fois les émotions des personnages, le dynamisme de l'action et l'ambiance globale de la scène. Le découpage de la planche est tout entier au service du message et ça marche !

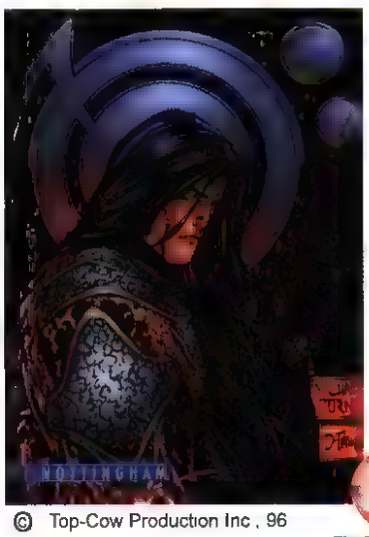
De Witchblade à Fathom, un travail d'équipe

1 • D'une première esquisse, le dessinateur commence son découpage. lorsqu'il le juge satisfaisant, il le complète et l'affine pour que son dessin soit le plus précis possible.

2 • Le dessin est alors confié alors à l'encreur (D-Tron pour Witchblade, et Joe Weems pour Fathom). La tâche est aussi difficile que périlleuse : il faut trouver dans le dessin le juste trait à reproduire, préserver la finesse et le style, tout en servant les courbes avec des pleins et déliés, sans erreurs ni taches !

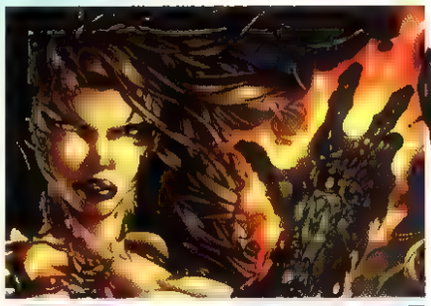
3 • Vient alors l'ultime étape de la mise en couleur (J.D.Smith sur les deux titres), l'informatique permet à notre coloriste quelques dernières retouches, et la "mise en ambiance". Les choix de couleurs et les effets de lumière restent un travail d'artiste



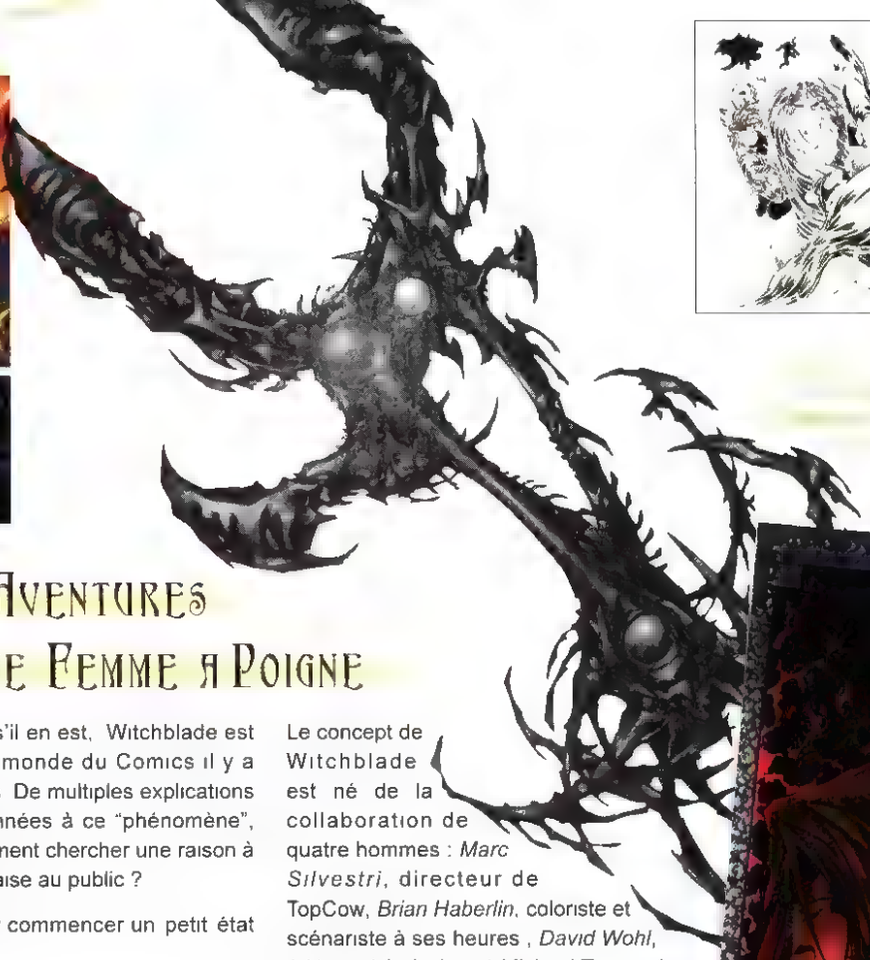


© Top-Cow Production Inc , 96

MICHAEL TURNER



WITCHBLADE



© Top-Cow Production Inc 96

Les Aventures D'une Femme a Poigne

Titre à succès s'il en est, Witchblade est arrivé dans le monde du Comics il y a bientôt trois ans De multiples explications ont pu être données à ce "phénomène", mais faut-il vraiment chercher une raison à ce qu'un titre plaise au public ?

Voici donc pour commencer un petit état des lieux .

Basé dans un univers très proche du nôtre, la série nous fait suivre les aventures d'un jeune détective de la police New-Yorkaise, que ses enquêtes débordent dans la vie privée. Conflits avec l'administration et la hiérarchie, dilemmes sentimentaux, relations ambiguës avec les collègues Remuez le tout, et vous avez déjà de quoi tenir un bon moment

Mais ça ne suffit pas.

Saupoudrez donc ce train-train, somme toute un peu bateau, de sauce américaine : une dose de surnaturel et quelques pouvoirs, et voilà que la vie de notre personnage devient un vrai calvaire ! (car là est le but, ne l'oublions pas, les héros ne sont pas faits pour se reposer.)

Est-ce bien tout, me direz-vous, encore des pouvoirs, encore des enquêtes et des héros, tout cela vous semble un peu banal. .?

Vous avez raison.

Jusque là, nous restons dans une recette assez classique qui nous donne, certes beaucoup à lire, mais peu de chose à en dire. Pour continuer dans la cuisine, tout cela pourrait manquer de piment...

Le concept de Witchblade est né de la collaboration de quatre hommes : *Marc Silvestri*, directeur de TopCow, *Brian Haberlin*, coloriste et scénariste à ses heures , *David Wohl*, éditeur et écrivain , et *Michael Turner*, dessinateur

Ils ont élaboré une histoire aux héros ordinaires, dont la particularité serait d'avoir une arme intelligente. Les intentions mystérieuses de l'objet le poussent à choisir des femmes comme porteur.

Dans le même temps, ils ont donc désigné notre héros ou plutôt notre héroine ordinaire, j'ai nommé le "Détective Sara Pezzini", une jolie femme policière qu'ils ont dotée de l'arme extraordinaire

Pas de super-costume ni de super-héros, mais un scénario montrant une vie au quotidien qui ne manque pas d'action, avec une héroine à laquelle on pourra rêver ou s'identifier. Voici qui semble assez relevé pour plaire à un large public et toucher le difficile lectorat féminin.

Une bonne recette ?

A n'en pas douter, mais ça n'est pas tout. Un dernier grain de sel pour donner au personnage de Sara une profondeur et un intérêt qui nous la rendent encore plus crédible . *notre personnage ne veut ni le Witchblade, ni son pouvoir !*

Aux conflits d'une vie de flic et à ceux d'une vie affective agitée s'ajoutent les ennuis de ce nouveau mystère. On balade le lecteur sur les traces d'un héros victime, où tout le jeu est d'avoir bon-oeil, car les réponses sont dans la page

Une Femme Ordinaire ?

Armée d'un vieux calibre 38, et d'un sens du devoir peu commun, Sara répond plus volontiers à l'image, un peu désuète, du policier-modèle des *Incorruptibles*, qu'à celle qu'on peut se faire d'un flic moderne à la *21 Jump Street*. La jeune femme, bien trop jolie pour être flic, semble être entrée dans la police comme on entrerait dans les ordres

Au détriment de toute vie sentimentale, elle choisit de passer sa vie à combattre le crime en chassant les "méchants" au travers des rues dangereuses de New-York, et en suivant avec ferveur les préceptes de son office : *"to protect and to serve"*

Incapable d'assumer son passé, et hantée par la mort de son propre père, le détective Vincent

© Top-Cow Production Inc. 96

Incapable d'assumer son passé, et hantée par la mort de son propre père, Sara va d'échec en échec avec son entourage...

Pezzini, Sara va d'échec en échec avec son entourage.

Elle n'assume pas les déboires de sa jeune amie Lisa, et se montre vite incapable de respecter la promesse faite à une mère mourante : veiller sur sa fille

Elle se heurte à Julie, sa jeune soeur. Ne sachant faire autrement que de condamner les choix de sa vie dilettante, elle coupe-court à toute discussion avec elle.

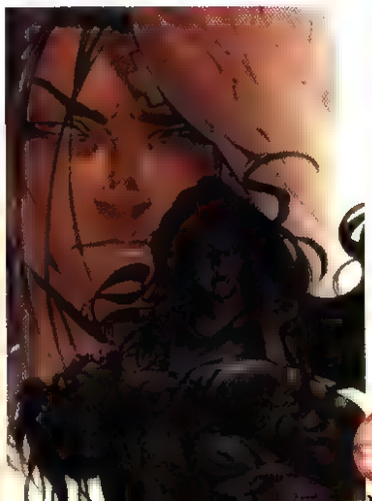
Rien de tout cela n'est nécessaire pour qu'elle se montre désagréable avec Jake, son collègue de bureau, à qui elle reproche de s'en faire un peu trop pour elle

Enfin, coté coeur c'est l'hécatombe. Si on ne lui connaît pas vraiment de petit ami, on lui sait un penchant prononcé pour le magnat Kenneth Irons, individu peu recommandable s'il en est ; des fantasmes à répétitions envers Ian Nottingham, assassin patenté ; et un attachement ambigu au défunt Michael Yee, son partenaire dont elle ne se pardonne pas la mort

Beaucoup s'accordent à dire que la complexité des déboires des personnages et la profondeur de Sara Pezzini sont l'oeuvre de *Christina Z.*, qui depuis le n° 4, contribue au titre en tant que co-scénariste. Aux Etats Unis comme en Europe, (et contrairement au Japon), les métiers du scénario et du dessin sont avant tout des professions masculines et il n'y a que très peu de femmes qui parviennent à s'y faire reconnaître. Le fait d'avoir une scénariste, évitant aux personnages féminins les écueils des stéréotypes, est peut être pour beaucoup dans le succès du titre auprès de la gent féminine.

Si l'on excepte les mensurations extraordinaires des demoiselles, l'univers pourrait presque passer pour réaliste. Un des intérêts du titre vient sans doute du soin prit à préserver la crédibilité du récit, tout en ménageant l'imaginaire. Cela se traduit par des décors variés et des évènements qui conduisent les personnages dans toutes les strates de la société. De plus, les personnages sont représentés sans que leur soit attribué de "costume".

En particulier, Sara peut passer d'une femme sportive, à une belle élégante, et sa garde robe, parfois inspirée par la Haute Couture, est sans doute l'une des plus fournie du monde du Comics Pour ménager cette variété dans les costumes masculins, tous les modèles sont bons à prendre : pour Jake, Michael révèle qu'il l'habille avec ce qu'il porte quand il le dessine !



Les Méchants

Comme vous l'aurez compris, la vie de Sara n'est décidément pas toute simple. Malheureusement pour elle, ça n'est là encore qu'un début.

Au compte de ses mésaventures il faudra bientôt compter sur le vilain cadeau empoisonné que lui vaudra sa trop grande curiosité. Investie bien malgré-elle du pouvoir de l'arme magique, sa vie va se transformer en cauchemar. Songez, dotée du moyen absolu de combattre tout ce qui lui semble le plus répréhensible, Sara se trouve confrontée à un terrible dilemme : Et si ça n'était pas bien du tout de combattre le mal avec l'absolu ?

Les bandits, sont là pour être arrêtés, et tout irait sans doute à la perfection si le vieux machin qui lui colle au bras limitait son ouvrage à ces fins.

Nous en arrivons au problème crucial, aux questions vitales autant qu'essentielles que se pose l'homme depuis la nuit des temps :

Qu'est-ce qui est BIEN ?

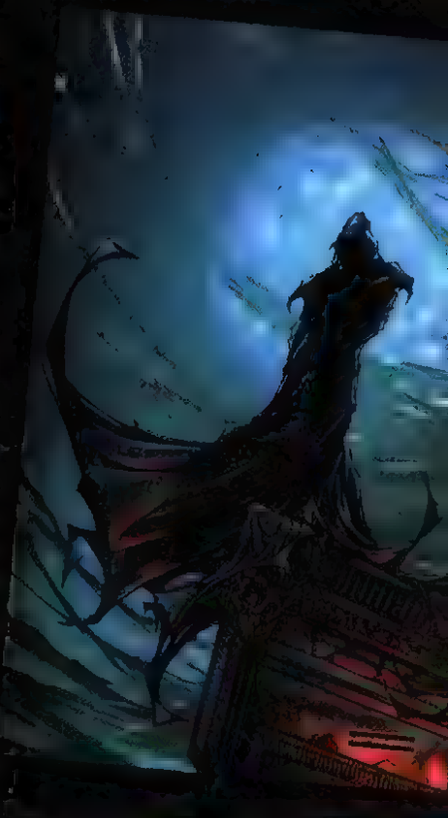
Qu'est-ce qui est MAL ?

Et où sont les Méchants...?

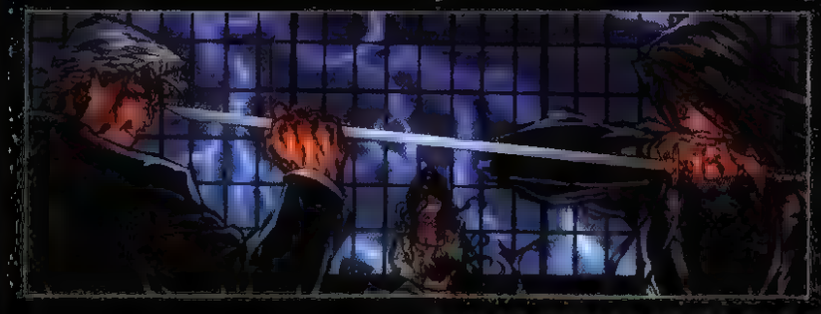
Désolé de vous décevoir, il n'y a pas de réponse ici.

Dès les premières pages du livre, cependant, vous rencontrez ce que tout un chacun reconnaîtra comme portant les stigmates de la méchanceté : des silhouettes sombres et drapées, des individus patibulaires et pince-sans-rire, d'autres aux sourires narquois ou pire, sournois.

Sara, par son métier rencontre des bandits, des hommes sans scrupules. Mafieux, trafiquants ou dealers sont ses rendez-vous quotidiens. Mais par ailleurs,



...victimes ou assassins peuvent parfois échanger leurs rôles.



Mais la vie est contrariante et le Witchblade aussi.

Sans doute trop ancienne et trop barbare pour y songer, l'arme ne connaît ni pitié ni demi-mesure, et notre héroïne est bien tourmentée. Tuer c'est MAL !

Des jumeaux bien dangereux , dont on regrettera l'éphémère de la prestation... *(WB16-17 US)*

Lisa rencontrera dans le monde plus protégé qu'est celui de la mode des gens aux moeurs étranges, tout aussi dangereux. Quant à Julie, ce sont les méandres de la politique et les déviances des politiciens qui rappelleront que le monde est dangereux.

Dans un univers, somme toute, plutôt hostile, ceux dont le visage est le plus familier, finissent par être inquiétants à leur tour. Ainsi les membres de la police n'évitent-ils pas toujours la corruption. Qu'en est-il des sanctions imposées par la hiérarchie ? Quel inspecteur ne cache pas de squelette dans son placard ?

Pour compliquer le tout, Sara, elle-même n'échappe pas à ce phénomène, lorsque revêtue de son étrange armure, elle semble n'être plus qu'une machine de guerre. Est ce vraiment l'arme qui la pousse à des extrémités meurtrières ou bien son désir de faire justice va-t-il plus loin qu'elle ne veut bien l'admettre ? Dans quelle mesure est-elle complice ou victime des débordements de son arme ?

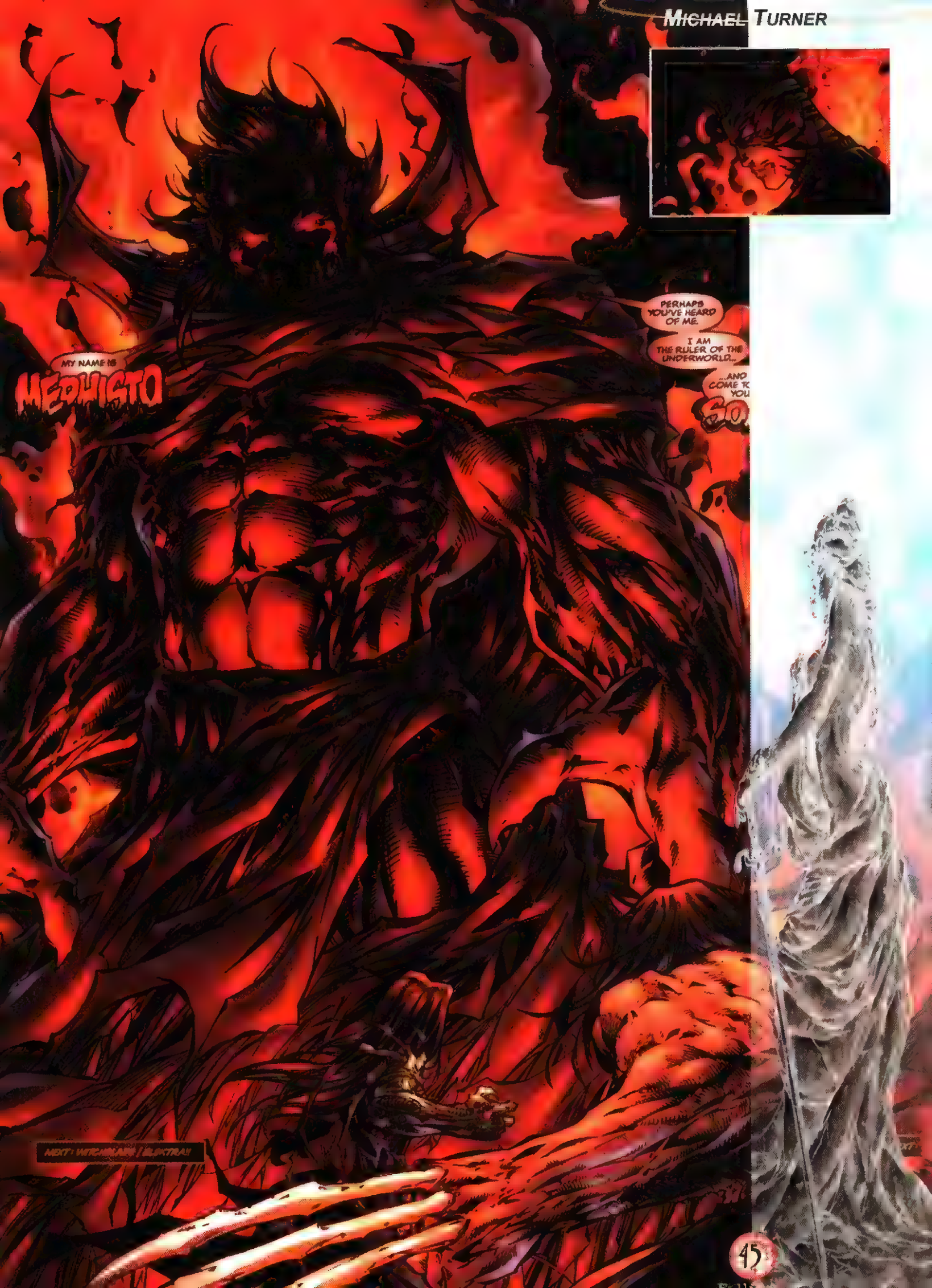
Quant aux "méchants", si le dessinateur s'évertue à leur donner un air inquiétant, qui fait que l'on doute peu de leur hostilité, leurs desseins et leurs ambitions restent à déterminer. Par ailleurs, ce sont des personnages contrastés, dont certains répondent à un code d'honneur ou respectent d'autres valeurs. Enfin, il y a ceux qui changent de camps, victimes ou assassins peuvent parfois échanger leurs rôles.

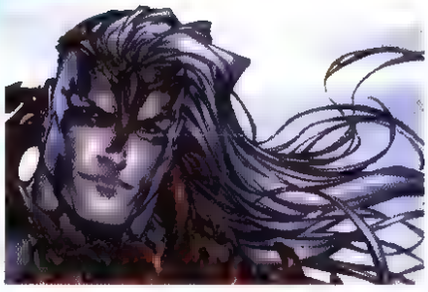
Dans ce qui se veut être un monde proche de notre réalité, et aussi noir que le fond de cette page, on peut se demander si Argent, Vice, Pouvoir ou Fanatisme sont le symptôme ou l'ennemi ?

Les réponses à toutes ces questions demeurent énigmatiques, pour un personnage qui, comme Sara, a déjà beaucoup à faire pour rester dans le bon camp, alors lisez la suite !

D'Ian Nottingham au «microwave murderer» l'univers de Sara est décidement redoutable si en plus, Méphisto s'échappe de chez Marvel...

© Top Cow Productions Inc.


MICHAEL TURNER
MY NAME IS
MEPHISTO
PERHAPS YOU'VE HEARD OF ME.
I AM THE RULER OF THE UNDERWORLD...
...AND COME TO
YOU
GO
NEXT: WITCHBLADE / ELEKTRA!



ON FAIT DES BULLES. ON DEAMBULE. SOUS L'OCEAN !

Pour ceux qui ne l'ont pas deviné, 1998 n'est pas seulement l'année de la ressortie (des eaux) de la petite sirène de Disney TopCow Studio nous gratifie pour sa part du nouveau titre de Michael Turner : ***Fathom***. Sous ce nom peu évocateur à ce jour, se cache le premier projet personnel du jeune artiste. Celui ci aura donc désormais l'occasion de s'exprimer sur un titre dont il possède toutes les clés : personnages et scénario, tout lui incombe Ce n'est pas là une mince responsabilité, mais l'auteur enthousiaste, déclare avoir idée des événements jusque dans plus de vingt épisodes.

Dans une ambiance toute aquatique, et parfumée des embruns du bord de mer qui jouxte son studio de production à San Diego, il nous présente donc les aventures de la jolie Aspen, une jeune biologiste passionnée par la mer et ses profondeurs

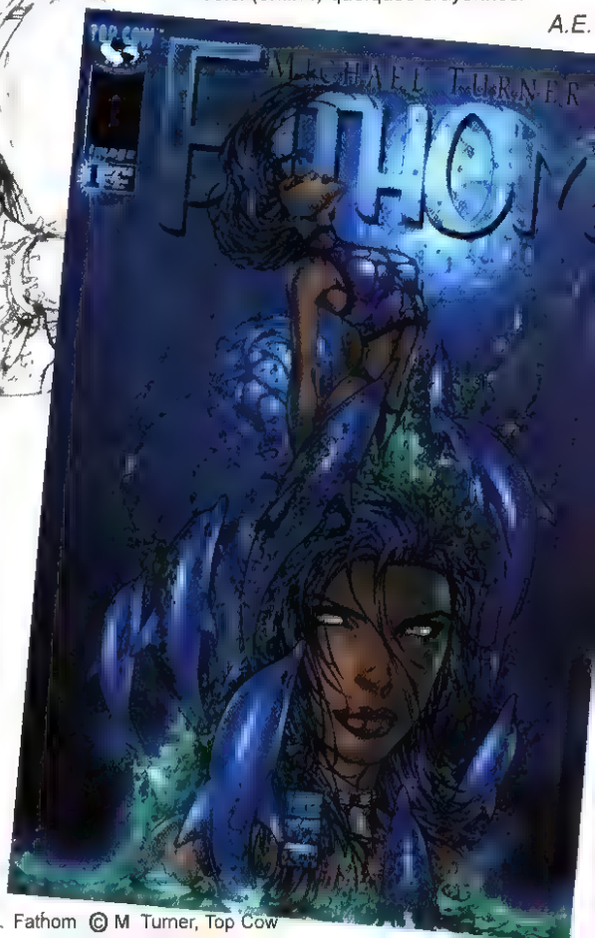
Nous ne saurions faire autrement que de vous recommander *Fathom*, sa qualité laisse à penser que l'artiste nous réserve encore bien des surprises sur son talent Acharné du crayon, ce dessinateur qui dit ne sortir ni ne dormir sans un carnet à portée de main, a semble-t-il trouvé de quoi user encore longtemps ses mines. Hélas, trois fois hélas, il semble que ça ne nous épargne pas les retards de publication. A sa décharge, la série fête à peine son premier anniversaire et on nous annonce déjà une rencontre d'Aspen avec ... Lara Croft ! Et surtout, la Fox travaille avec Michael sur un long-métrage animé prévu pour 2002.

Voici (enfin !) quelques crayonnés.

A.E.

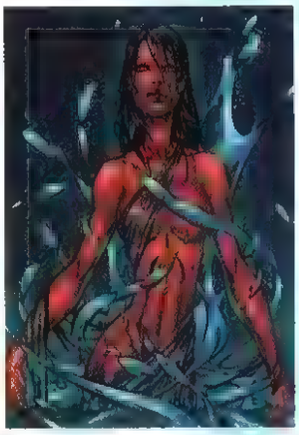
Les petites manies

Dans ces différents titres, nous avons relevé quelques redondances . Des poses assez dynamiques de personnages accroupis, saisis dans l'action ; une affection pour les sauts et postures abracadabrantes durant les combats , des vitraux colorés en arrière-plan de plusieurs couvertures ; des structures ou formes bio-organiques à la Giger, substances mi-griffues mi-chitineuse, que l'on trouve dès son deuxième ouvrage et qui persistent jusque dans Fathom. La plus connue est bien sûr le Witchblade... A vous de jouer pour trouver le reste !!



Fathom © M Turner, Top Cow

Fathom :© M. Turner, Top Cow



Où lire Turner en V.O.

• Chez ***Top-Cow*** (***Image***) :

Witchblade, Numéros 1 à 21 et 25

Devil's Reign épisodes 5 et 6.

Witchblade/Tomb Raider et

Tomb Raider/Witchblade

Puis **Fathom.** (7 numéros actuellement)

Où lire Turner en V.F.

• En kiosque aux éditions ***Semic*** .

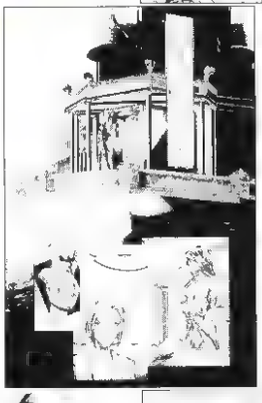
Witchblade (1 à 13) **Fathom** (1 à 3).

Tomb Raider/Witchblade (les 2 histoires)

• En recueils (dispo en librairie, FNAC, etc)

Witchblade chez ***Comics USA.***

Devil's Reign aux éditions ***Bethy.***



Le Kit
Adhésif Repositionnable pour Relooker ta Console !

MEDIEVAL

FIGHTER

PIN UP

STREET

En Vente en grandes surfaces
et dans les magasins spécialisés

Redemption

Introduction.....p. 50
Livre I : Jae Lee .....p. 55
Livre II : H. Samura.....p. 63
Livre III : A. Jodorowsky...p. 68

Depuis que le monde est monde et que les bulles sont rondes, les "héros", beaux, forts, intelligents et tout ce que vous voulez, naissent et vivent au fil du temps pour affronter l'adversité. Ils sont les porte-étendard des causes et des combats de notre humanité.

Grandeurs et décadences en bulles

Superman sauve le monde, Batman et Zorro combattent l'injustice, Lucky Luke arrête les bandits, Astérix et Obélix défendent les valeurs de la liberté individuelle (sisi), Tintin et Spirou cherchent la vérité... Les exemples sont innombrables. Les héros viennent nourrir notre imaginaire, répondre à nos besoins de comprendre ou de s'identifier. Qu'ils incarnent l'idéal ou la caricature de ce que nous sommes, leurs aventures abordent toutes les facettes de notre existence, et les investissent des grandes quêtes de l'humanité : le bien, le mal, l'amour, la vie, la mort, etc. (il reste encore quelque chose ?) Pour dire les choses plus simplement, nous créons des "héros" et c'est eux qui affrontent nos problèmes, magnifique non ?

Seulement voilà, que se passerait-il maintenant si tous ces héros, tout bonhommes ou extraordinaires qu'ils soient, n'avaient plus le pouvoir, plus la possibilité d'accomplir leurs missions ? Qu'arriverait-il s'ils se trouvaient en face d'un nouveau péril, bien plus insidieux qu'un grand méchant sournois, ou qu'un monstre, bien plus violent qu'un train qui déraille ou même qu'une tornade, bien plus dangereux parce que bien plus présent ?

Une nouvelle menace

Dans un siècle qui a connu deux guerres mondiales, la communication et les médias sont venus à bout des "grands méchants" qu'ils montraient jadis du doigt. La "bête immonde" n'est plus, et si l'on trouve encore, hélas, quelques dictateurs ou des régimes autoritaires à désigner, ils sont trop éloignés pour que l'on s'en inquiète.

La violence aujourd'hui est celle de tous les jours, celle qui hante nos rues, celle qui fait la fortune des marchands d'armes ou de verrous trois-points. C'est une violence aveugle, souvent gratuite et qui frappe au hasard. Une violence née dans nos propres murs, nourrie de notre propre culture et de nos propres imperfections. La mort et le crime, démystifiés et rendus irréels par les médias, les jeux ou les informations, deviennent un mode d'expression nouveau. Des actes aussi incompréhensibles que démesurés entrent peu à peu dans l'actualité, et viennent bousculer le peu qui reste de nos valeurs quand par exemple des collégiens sortent des armes dans une école pour abattre d'autres enfants ou que des enfants de moins de dix ans sont responsables de meurtres.

D'un autre coté, notre joli petit monde s'encrasse dans ses moindres recoins, et la misère qui jusque là semblait cantonnée à "l'autre moitié" du monde, nous a rejoint. Dépassés ou débordés par un monde qui va toujours plus vite, des hommes et des femmes de plus en plus nombreux viennent remplir et gonfler les rangs d'une nouvelle pauvreté qui vit en marge de notre société.

Dans un univers teinté par la folie grandissante des hommes, les héros ne peuvent plus suffir, aussi ça n'est pas vraiment un hasard si se multiplient les personnages mystiques investis d'une mission plus divine qu'humanitaire : guérir l'humain de son mal, le racheter de ses fautes. L'humanité a besoin d'un vrai Sauveur !

La couleur du monde

Le monde est noir.

En titre, même le superhomme porte sa croix, peinte par Alex Ross pour *Kingdom Come*. (DC/ Semic.)

A gauche, aucun espoir dans les rues, une arme automatique, demandez-moi si tu es un seigneur. On croirait [illegible] Angeles, *Spawn*, Image Comic.

DOSSIER

Chronique du Vingtième ciel de Yslaire en impose ce terrible constat sur notre fin de siècle : «Le monde est en train de mourir, il faut sauver son âme». Des images historiques où se posent des anges forment ce message au secours lancé sur Internet et signé «anonymous». L'essentiel de l'œuvre consiste avant tout à démontrer l'étendue du désastre, tandis que le récipiendaire du message, une vieille psychanalyste, cherche dans chaque image les traces de son frère, un jeune photographe disparu pendant la première guerre mondiale. On ne voit pas vraiment si l'on peut trouver remède à cette fin de monde, et on ne peut pas dire qu'il n'y ait grand place à l'action dans cette série construite plutôt sous forme de puzzle et d'énigme que de grande épopée. N'attendez donc pas d'autre miracle entre les pages que ces apparitions angéliques dont la question est de savoir si elles sont le fruit de trucages photographiques ou une réalité dans ce cas bien troublante.

Ci-dessous, Georges Bess nous laisse désemparés devant les horreurs de la guerre dans le *Lama Blanc*. (Les Humanoïdes Associés.)

SUIVEZ LA VOIX

Rédemption, sauveur, messie, tout cela somme toute ne date pas de la dernière pluie mais comme on ne s'en est pas lassé au cours des siècles (voire même des millénaires), ces concepts marquent encore nos écrits et notre imaginaire.
L'héroïsme n'est-il pas, par essence, le sacrifice de soi-même pour une noble cause (noble et désintéressée ça va de soi !) ? N'avez-vous pas encore remarqué à quel point les héros sont souvent "élus" par le destin ou destinés à "sauver" le monde ? Qu'ils soient beaux, forts, intelligents et pourquoi pas riches (ou en devenir) ce n'est somme toute qu'accessoire (non ?).

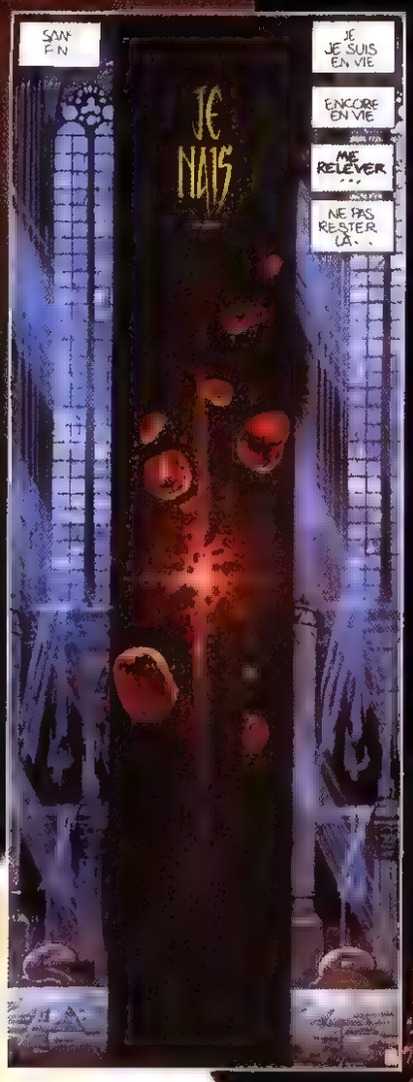
Bon, mais être le sauveur du monde ne signifie tout de même pas sauver son âme, aussi le plus rare de nos personnages rédempteurs sera-t-il celui là : un équivalent du Christ. Il va de soi que l'on n'en trouve pas tous les jours, mais à coté des parodies grinçantes du style du terrible *«Jésus revient»* (Tronchet, Fluide Glacial), nous nous sommes arrêtés sur le remarquable *Grand Pouvoir du Chninkel* de Rosinski et Van Hamme (*Thorgal*). Cette superbe fresque amène J'on le Chninkel à se révéler dans le rôle prestigieux de l'être élu dit "le Choisi". En noir et blanc et en douceur, cette fable poétique arrive à amener humour et tendresse dans une histoire épique où les références bibliques sont à peine masquées. Quelques passages sont des emprunts si évident qu'il est heureux que les apôtres n'aient plus à prétendre à des droits d'auteurs ! Nous avons donc retrouvé avec plaisir la Cène, et quelques miracles du meilleur goût puisque J'on guérira les infirmes et marchera sur l'eau.

L'Amérique souvent bien plus mystique que notre propre continent nous offre, elle aussi, une pléiade de sauveurs. Parmi les nombreux titres que l'on peut trouver, *Kingdom Come* nous semble être un incontournable. Sur un scénario de Mark Waid, on voit s'affronter deux représentations de l'homme qui mènent les super héros à s'affronter pour savoir quel rôle ils doivent jouer dans le monde. La question est de savoir dans quelle mesure ces êtres doués de pouvoirs surhumains ne sont pas en train de faire périr le monde sous prétexte de le sauver. C'est à un homme ordinaire, un pasteur, qu'incombe d'être le témoin et le juge de ce qui doit survivre. On y rencontre un Superman particulièrement bien campé, en proie à de très sérieux cas de conscience et incapable de choisir les limites de son influence. Peint par Alex Ross, on découvre une œuvre surprenante. Ross fige les personnages dans des combats titanesques que l'on ne sait plus trop par quel bout regarder. On peut ne pas apprécier les couleurs très vives des hommes en costumes ou trouver trop de raideurs dans certaines pages, mais il n'y a sans doute qu'un seul terme approprié pour qualifier cette œuvre : Monumentale.

Dans un registre futuriste, et de ce côté de l'Atlantique, le premier tome de *Yiu* pourrait s'appeler : Prologue à une apocalypse chronométrée. Cette vaste introduction nous présente un historique peu réjouissant des deux prochains siècles et nous conduit en 2166. Cataclysmes en tous genres et guerres à répétition ont conduit l'humanité à ne survivre que dans quelques enclaves où règne un totalitarisme et un fanatisme religieux absolu. Le pouvoir aux mains de soi-disant messies nourrit l'attente prophétique de la fin du monde et du jugement dernier.
Seulement voilà, dans leur euphorie rédemptrice, ils ne trouvent rien de mieux à faire que d'accélérer un peu les choses en créant et en donnant naissance à un antéchrist artificiel.
Vous comprendrez aisément que cet enthousiasme ne soit pas du goût de tous, aussi, la jeune Yiu, mercenaire-tueuse de

Dans un univers teinté par la folie grandissante des hommes, les héros ne peuvent plus suffir... L'humanité a besoin d'un vrai Sauveur !

Ci-contre, même les anges d'Yslaire sont pétries devant le constat atterrant de ce qu'est notre fin de siècle. (Introduction au XXe Ciel, Delcourt).
A droite, éternelle et mystique question taraude J'on le Chninkel. Pourquoi lui ? (Casterman.)



son métier, va-t-elle être désignée pour sauver le monde et être engagée pour mettre un terme à ce délicieux projet...

Sur un scénario de Téhi et Vee, avec Rénéaume pour le graphisme et Guenet à la peinture, *Yiu* est un ambitieux projet qui se découpe en douze tomes et prévoit une version animée. C'est un défit à relever qu'on suivra avec d'autant plus de plaisir que le second volume qui vient de sortir entre enfin dans l'intrique proprement dite et nous promet beaucoup d'action.

PAR ICI LA MONNAIE

Mais revenons à la définition première de la rédemption, celle qui dit qu'une personne peut et doit racheter ses propres fautes, en vertu de quoi elle sera pardonnée.

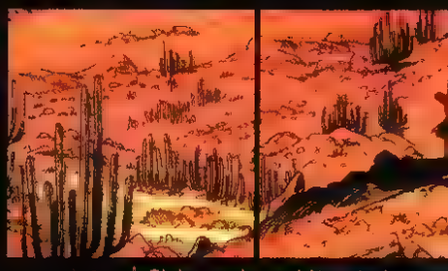
Là encore, vous remarquerez que vos héros favoris sont plutôt déficients, si on peut reprocher à Obélix de trop manger, à Tintin d'être un peu xénophobe, et à Superman d'être un peu niais, c'est bien tout le diable...

Pas de péché, pas de Rédemption, ça ne se discute pas.

Il nous faut donc chercher du coté des garnements ou pire des voyous. Là encore il était impossible de ne pas tomber en arrêt sur *Juan Solo* de Bess et Jodorowsky, tant le personnage est à la caricature du vice, alors même qu'on le rencontre mis en croix aux premières pages du livre. Tout le but des trois premiers tomes (le quatrième vient tout juste de sortir) est de nous amener à comprendre qui est Juan Solo et ce qui l'a entraîné jusque dans une si étrange posture, et surtout à y être de son plein gré. Cette lecture n'est certes pas tout public, et n'est sans doute pas non plus ce qu'il y a de meilleur chez Jodorowsky ou chez Bess mais la curiosité vaut bien que l'on fasse un détour, en découvrant un quatrième tome qui éclaire enfin cette histoire dont la violence semblait jusqu'alors un peu gratuite.

Que faut-il penser du *Troisième Testament* de Dorisson (scénario) et Alice (dessin). Il nous narre l'histoire du comte de Marbourg parti à la poursuite d'un mystère qui attire bien des convoitises. Cette dangereuse enquête pourrait bien à elle seule être destinée de sauveur et d'expiation à ce vieil homme connu pour ses hauts faits en tant qu'inquisiteur. Néanmoins, avec deux tomes parus sur les quatre prévus, il serait imprudent de faire trop de prédictions. Les amateurs du Nom de la Rose (U. Eco), trouverons de quoi faire vibrer leur imaginaire dans cette série richement documentée au point de vue historique et ésotérique.

Un petit reproche, les personnages manquent un peu de saveur par leur trop grand mystère, et on reste un peu sur sa faim avec un découpage encore un peu faible au regard d'un dessin de qualité. Dans l'ensemble le début est très prometteur et présente d'incontestables qualités, c'est donc bien évidemment une affaire à suivre.



Ci-dessus, le prophète est mis en cro
Juan Solo dans le rôle de Jés
(Les Humanoïdes Associés

A LA GUERRE COMME A LA GUERRE

Dans un autre registre, l'Amérique nous fera rencontrer un autre visage de ces personnages : ces hommes sont d'anciens soldats qui ont servi leur pays sans se poser trop de question jusqu'au jour où leur conscience les rattrape.

La littérature et la bande dessinée sont ponctuées de personnages ambigus qui commettent de grandes et terribles fautes avant de se repentir pour se racheter avec pertes et fracas, en général au prix de leur propre vie.

La littérature et la bande dessinée sont ponctuées de ces personnages ambigus qui commettent de grandes et terribles fautes avant de se repentir pour se racheter avec pertes et fracas, en général au prix de leur propre vie. Quoi de mieux pour sauver une âme qu'un personnage qui sait tout de l'art de la perdre ? D'un coup voilà qu'on ne sait plus ou donner de la tête, c'est qu'il y en a du monde dans ce cas là (quelques célébrités du livre et du film : Jean Valjean, Les Douze Salopards, les Sept Samouraïs ou les héros d'Armageddon pour les moins de douze ans, j'en passe et des meilleures).

L'incontournable *Spawn* en est un exemple assez prodigieux, car le lieutenant Al Simmons, héros en son pays, ne s'éveille à la conscience de ses propres crimes, que par une supercherie de Malebolgia, le démon qui le ramène sur terre en serviteur... de l'Enfer ! La critique de société ira bon train autour de ce personnage qui ne sait plus trop comment faire pour ne pas servir son very big boss, et se racheter.

Ci-dessous, les principaux acteurs du *Kingdom Come* de DC : Norman Mac Cay, Captain Marvel, Batman, Nightstar, Nightwing, Wonder Woman et Superman. (Semic.)

DOSSIER

DOSSIER

La série conduite par Todd Mc Farlane au scénario pendant près de 75 épisodes avait tendance à devenir répétitive, elle connaît aujourd'hui un regain d'intérêt avec la relève de Brian Holguin. Le dessin pour l'essentiel de Todd Mac Farlane, puis de Greg Capullo est constamment fouillé, sensible et très précis.

Mi-intrigue policière, mi-roman d'horreur, Spawn n'aurait sans doute pas atteint cette qualité sans le concours de Brian Haberlin, le père de la colorisation informatique et maître incontesté en ce domaine.
Les amateurs de livres frissonnants devrait trouver un plaisir constant à la lecture de cette série.

entretient bien le suspense.
Un seul regret donc pour ce titre, il n'est pas publié en recueil et pour le lire en français, il vous faudra fouiller dans les mensuels d'occasions de votre bouquiniste. Si vous lisez l'anglais, le titre est accessible aussi bien pour son prix que pour sa rareté, et ne pose pas de problème à trouver.

Sorti du domaine de l'imaginaire et des contes modernes, les sauveurs sont les représentants d'une crise de conscience. Quand il s'agit de rachat à l'échelle d'un homme et de ses propres erreurs, rien de plus normal. Mais quand on en vient à avoir besoin d'un messie porteur de parole et de pouvoir divins pour sauver le monde, il y a un hic.

Le partage de cette conscience au travers de ces nombreuses lectures et des réflexions qu'elles portent, est peut être un premier pas vers la recherche de solutions à taille humaine, si l'on ne veut que notre prochain dossier ne porte sur l'Apocalypse !

A.E.

Ci-contre, une charge de cavaliers, quatre qui plus ou moins, ça ne vous dit rien ? *Le Troisième Testament* : Alice et Dorisson nous la feraient-ils Apocalyptique ? (Glénat.)

A droite, la bonne soeur et le guerrier, la prière ou la guerre, Michael Cray est *Deathblow* . (Image/ Semic.)

Ci-dessous, drôle d'alliure pour ce messie, ceci dit, vu qu'il s'agit d'un pion de l'enfer... (Spawn, Image/ Semic.)

Le même genre de personnage est ébauché avec le premier cycle de la série *Deathblow* (12 épisodes).
Michael Cray est un patriote. Soldat par vocation, de mission en mission il est devenu un véritable tueur au service de son gouvernement. Dès le premier épisode, l'annonce d'une maladie incurable et donc de sa mort prochaine l'amène à remettre en cause sa glorieuse carrière sous les drapeaux. Rencontre et révélations vont l'amener à combattre un bien étrange ennemi dans un affrontement prophétique. Dessiné par un Tim Sale (*The Long Halloween*) plein d'enthou

Page de [illegible] dans *Y[illegible]* l'avenir appar[illegible] ceux qui tuent TOU[illegible] (Les [illegible]aire.)

LE MONDE EN COULEURS

La fin du siècle et même du millénaire a tendance à pousser à la morosité pour ne pas dire à la déprime. Vous me direz qu'il n'y a pas vraiment besoin de chiffres pour sortir écoeuré de la moindre séance actualisante, et vous aurez raison. Ceci est de la première importance en ce qui concerne ce dossier, car c'est de ce constat sinistre que naissent les sauveurs. Vous reconnaîtrez que pour qu'il y ait sauveur, il faut qu'il ait quelque chose à sauver.

Super Héros
Faits de société et humeur du temps

DOSSIER

Le super-héros est comme une sauce, il s'accommode suivant les circonstances dans lesquelles il se situe.

Batman est né en pleine prohibition, arrangeant le plus souvent le portrait de gangsters aux allures d'Al Capone, il en va de même pour le ***Dick Tracy*** de Chester Gould. La violence de la société se reflétait allègrement dans les aventures de Batman, celui-ci n'hésitant pas à tuer d'un coup de revolver ou à éliminer ses ennemis en les poussant dans une cuve toxique.

La seconde guerre mondiale arrivant, les super-héros sont utilisés pour l'effort de guerre. La cause américaine ne peut échouer avec de tels héros à ses côtés. Les ***Superman*** et autres ***Captain America*** sont les porte-paroles des actions américaines sur le front.

Dans les années 50, on remet ça, mais avec un côté plus réaliste, avec les ***Two-Fisted Tales*** de John Severin et Joe Kubert sur la Corée et autres missions impossibles pendant la Seconde Guerre Mondiale. Mais les conflits fratricides des guerres de décolonisations ont rendus une partie de l'opinion publique incrédule face aux interventions militaires de leurs propres pays. L'exemple le plus marquant est la guerre du Vietnam dont les soldats américains ne sont pas revenus vainqueurs et moins encore auréolés d'une image de héros. Le début des années 70 amène aussi son lot de violence et de tuerie avec le magnifique ***MAM*** de Michael Golden, où le côté humain des guerriers transparaît dans la noirceur de cette guerre que l'on nous montre infime. Ces dernières décennies, beaucoup de films ou d'ouvrages sont venus dénoncer les solutions guerrières et violentes apportées par nos sociétés aux conflits du monde et montrent les excès d'une violence insensée dans laquelle on ne gagne que des morts. Chaque guerre, nous donne à présent droit à une évocation qui n'est pas gratuite des faits les plus atroces de ce qu'elle engendre. Nous avons eu récemment droit à une graphic-novel sur la Yougoslavie avec le ***FAX from Sarajevo*** de Joe Kubert, œuvre magistrale sur la vie quotidienne d'un proche du dessinateur pendant la guerre. Cette fois-ci, le héros est bien humain et non un super-héros.

D'un autre coté, la crise sociale grandissant, les problèmes de sociétés tiennent une part grandissante dans l'activité de Super Héros. Très tôt ils rencontrent de nouveaux adversaires qui les laissent désemparés. De plus en plus d'oeuvres témoignent de ce que les solutions aux problème de notre monde ne passent pas forcement par des pouvoir extraordinnaires et des héros hors du commun. Parmi ceux là, le magnifique **Peace On Earth** d'Alex Ross à Noel dernier, est un de ces titres remarquables qui démontre l'inadéquation des «super-solution», face à des problèmes tels que la faim dans le monde. Loin de célébrer un pessimisme décadent, ces œuvres, nous rappelle avec beaucoup de justesse l'étendu du pouvoir qui réside dans les mains de chacun. Un monde qui n'a plus besoin de super héros est un monde qui se porte bien.

Jake Masterson

Hellshock est le titre de deux séries créées et dessinées par Jae Lee, un jeune artiste d'origine coréenne. Dans ce travail très personnel, l'auteur nous offre une vision dure d'un univers sombre et corrompu; où subsiste l'espoir, incarné par "hellshock", un être mi-ange mi-homme, répondant au nom de Daniel. Deux ans entre ces séries feront mûrir ce titre sensible et fort dans sa réflexion profondément humaine.

DOSSIER

Redemption...

Chapitre I

Dans une église de New York, un jeune homme, Daniel, est découvert aux pieds du cadavre d'un prêtre le jour de ses 20 ans. La police alertée envoie un détective qui l'abat lorsque celui résiste à l'arrestation.

D'une histoire aux allures de fait divers, Jae Lee, l'auteur, ébauche un conte philosophique et mystique, aux allures d'allégorie. Hellshock est une œuvre dont l'histoire se déroule autour de la croyance, des anges, de l'enfer, du diable, de la damnation, de la Rédemption, du bien, du mal et de la pureté. Deux trames se tissent, et s'emmêlent, dévoilant la vie d'hommes et de femmes aux prises avec des anges et des démons pas toujours intérieurs.

Rupture & Symbole

Isabelle, la mère de Daniel, est à l'origine de l'histoire. Ses prières d'adolescente implorant l'amour infini séduisent Jonakand l'Archange ; et celui-ci, flatté, répond à son amour. De cette terrible erreur, naîtra un fils, qu'Isabelle devra abandonner. Elle restera rongée de culpabilité pour ne l'avoir pas gardé.
Elle se débat à la limite de deux mondes : celui de l'homme et celui de l'enfer. Sa naïveté en fait un être à part, qui, comme son fils, cherche sa place et aspire à vivre en paix.

Jonakand est un archange du plus haut ordre. En répondant à l'appel de la jeune fille et en se "mêlant" aux humains, il crée un être qui n'a sa place ni sur terre, ni au paradis. Ce méfait fera de lui un ange déchu, et il passera vingt ans en enfer avant de pouvoir revenir sur terre, par la force de son amour, pour rechercher sa bien aimée. C'est un personnage ambigu, défiguré et torturé par son châtiment.

Banni en enfer, Jonakand n'en reste pas moins un ange qui sera donc supplicié par les démons, ses ailes lui seront arrachées et ses plaies restent vives, mais sa plus grande souffrance est morale. Déchiré par l'idée que son amour est pur, il veut partager sa vie en enfer avec sa douce qui reste sa lumière. Le mal qui le ronge fait de lui un être laid et égoïste, mais son amour est sincère, et l'on serait tenté de penser que son péché, comme sa déchéance font de lui un presque être humain.

Daniel, (Hellshock), est l'enfant bâtard de l'archange et d'Isabelle. Ignorant tout de ses origines, il passe les vingt premières années de sa vie, sans âme, à errer dans un monde de souffrance qu'il ne comprend pas. C'est un être double (schizophrène), dont l'esprit est déchiré entre les pensées d'un jeune homme incompris, et des mots confus et bibliques qui l'envahissent et le rendent irrationnel.

Sa mort lui permet une renaissance. Il regagne sa lucidité et redevient entier : il n'est plus deux moitiés clivées d'être incompatible, mais un être nouveau, unique et légitime à qui on reconnaît enfin le droit à l'existence.

Il devient Hellshock.

Marqué d'une croix rouge au visage, il est désormais un émissaire de Rédemption.

En parallèle, une seconde histoire se déroulant presque intégralement dans le monde réel, met en scène Josh, un jeune enfant battu. Il aura lui aussi à combattre et à vaincre ses démons intérieurs, au cours d'une quête qui ressemble en bien des points à celle de Daniel. Jae Lee impose des images qui nous confrontent à ce qu'il y a de plus absurde chez l'humain : sa capacité à détruire ceux qu'il aime. Il reste le spectre émotif de ces âmes en détresse et nous offre sa vision de l'ange, pour éclairer la route.

L'Image au Service du Sens

Hellshock est un travail très visuel, les textes et les dialogues apportent surtout des nuances au contenu et aux images. Chaque mouvement, chaque prise de vue, chaque gros plan, chaque pose définit un aspect de la folie, de l'amour, de la perdition, de la malice ou de l'innocence.
L'effet est encore accentué par la forme des cases : des bandes verticales

...AND REDEMPTION
WHAT IS HAPPENING TO ME?
I'VE BEEN SHOT IN THE HEAD, FOR GOD'S SAKE..
...WHY THE HELL WON'T YOU LET ME DIE!
DYING IS THE TENURE OF HUMANS, DANIEL
YOU ARE MORE THAN THAT -- MORE, AND LESS.

colle tout à fait à l'ambiance des décors, toujours très précis et pour le moins réalistes.

Le fond est souvent dépouillé pour attirer l'attention sur les personnages et sur les émotions qu'ils expriment, parfois de façon un peu trop marquée.

La mise en couleur est réalisée par José Villarubia, le noir domine l'ensemble de la série, mais la couleur est utilisée de façon judicieuse pour relever une ambiance, une situation ou l'action d'un personnage. La colorisation est en parfait accord avec l'œuvre et elle y est totalement intégrée.

Chapitre I

Dans cette partie, tout tourne autour de l'être humain, de ses faiblesses, de ses peurs, de ses joies, de ses peines, de sa vision de la réalité.

La narration se construit au travers de des expériences d'une jeune femme, médecin dans un hôpital psychiatrique. On retrouve Daniel tel qu'il était au début de la première série. Des troubles du comportement (schizophrénie) l'ont amené à être interné.

symbolisent le rapport aux mondes mystiques (sombre des chutes vers l'enfer ou lumière et élévation du paradis). Les personnages se retrouvent isolés ou écrasés dans des bandes horizontales. Le remplissage même des cases symbolise un état d'esprit : le vide est apaisant et calme ; les pleins, à la limite du trop-plein représentent le désordre et la confusion mentale. Ceci va de pair avec un jeu sur l'éclairage et les couleurs. La lumière et les couleurs pastels (bleus, roses, violets) expriment le calme, la douceur et sont souvent liées aux anges. L'obscurité et les couleurs vives (couleurs primaires) symbolisent la vie quotidienne et l'enfer. Les épisodes se regardent avec la plus grande attention, les protagonistes peuvent, tour à tour prendre des allures démoniaques et terribles ou retrouver un visage d'enfant.

Chaque mouvement, chaque prise de vue, chaque pose définit un aspect de la folie, de l'amour, de la malice ou de l'innocence...

Malgré des indications visuelles et des codes très présents, les repères moraux ou temporels nous plongent dans un univers décalé où rien ni personne n'est ce qu'il semble être.

Les nonnes ont le visage dur, froid et inexpressif des statues et ne dégagent pas le moindre amour ni la plus petite parcelle de compassion.

Les plus pauvres et les plus démunis semblent devenir des démons lorsqu'un flash-back interpelle

PATRICK BERCHMAN WAS A MAN OF INDISCRETION.
HE WAS AN AFFRONTERY TO THE LAW --
AND AN EMBARRASSMENT TO ME.
HE WON'T BE MISSED, DETECTIVE.

Les parents ne savent plus aimer leurs enfants et les tourmentent physiquement ou moralement, et ceux-ci n'ont plus rien d'innocent.

Rien n'est défini ou respecté, à croire que le monde des humains est un avant-goût de l'enfer, sans la moindre espérance.

Jae Lee développe un style très particulier et très expressif. L'ensemble est toujours très soigné et témoigne d'une grande maîtrise et d'un sens du perfectionnisme prononcé.

Le dessin des personnages n'est pas réaliste, les proportions ne sont pas toujours respectées, ils semblent souffrir d'arthrite, leurs positions sont rarement réalisables, mais même s'ils semblent torturés, ils dégagent pas moins une certaine humanité. Le style graphique est un peu carré, mais il

L'Œuvre Intime

Volontaire et morale, Christina manque parfois de recul et s'investit trop dans son travail. Sa rencontre avec Daniel déclenche une prise de conscience.

L'indifférence et l'impuissance face à la maladie mentale, mais aussi à la pauvreté, à la solitude, ou au drame des sans-abri lui sont de plus en plus difficile à supporter. Elle bascule doucement hors de la norme.

On ne sait ce qui a pu se passer entre le moment où Daniel était Hellshock et maintenant, il semble qu'il ne le sache pas lui-même. On découvre le jeune homme gisant sur le sol, comme un animal, et prostré

Page de gauche, Daniel est Hellshock, qu'il soit dessiné exceptionnellement par Bill Sienkiewicz, au dessus de Rupture... ou en couverture du premier numéro, photographiquement inspiré par un certain J.C. Vandamme.

Page de droite, anges et bonnes sœurs et «Juste comme promis, Monakand revient à Isabelle pour l'emmener avec lui.»

sur lui-même. Il est prostré et vit apparemment dans un délire mystique qui laisse indifférent les médecins qui l'entourent. Si sa vision des anges subsiste, on se demande si c'est elle qui justifie que l'on se préoccupe du personnage ou si elle n'est qu'un moyen de rappeler que Daniel est toujours Hellshock.

La naissance étrange du personnage n'est jamais évoquée, et rien ne laisse jamais penser que ses visions pourraient être autre chose que des troubles mentaux.

Mystique ou dément, la question ne se pose pas pour la société. Daniel est donc interné dans une institution qui ne peut que le détruire.

Bien que dans un état quasi catatonique, il laisse entrevoir sa vision du monde paradoxalement vive et pleine d'espoir.

L'univers de Daniel semble aussi obscur pour les hommes qui l'entourent sans le comprendre, qu'il est lumineux et fascinant pour ceux ou celles qu'il laisse approcher.

Petit à petit le mur qui l'entoure va s'ébrécher et une communication va s'ébaucher entre Daniel et Christina, pour le ramener vers la réalité et vers cet autre monde qui n'est plus le sien. D'un autre coté, A chaque point négatif que Christina rencontre, la présence de Daniel ou ses paroles, la remettent en question ou bien la réconfortent. L'évolution des personnages nous amène à nous poser des questions sur ce qui a pu arriver à Daniel et ce qui va leur arriver à tous deux. Leur rencontre ne peut être un hasard, ils semblent se compléter parfaitement : l'un est profondément dépendant de la réalité tandis que l'autre rêve tant de son côté divin qu'il est perdu pour le monde réel.

Le Voleur d'Ames

Cette nouvelle série montre une évolution et un travail colossal de l'auteur. Le visuel d'une extrême finesse et la narration complexe, en font une oeuvre témoignant d'une maturité étonnante chez un si jeune auteur. Nous évoluons dans un monde en demi-teinte, promené par un maître du non-dit et du sous-entendu. A l'affût d'une larme, d'un sourire, il dévoile à la dérobée les instants furtifs où chacun se révèle entre deux pénombres.

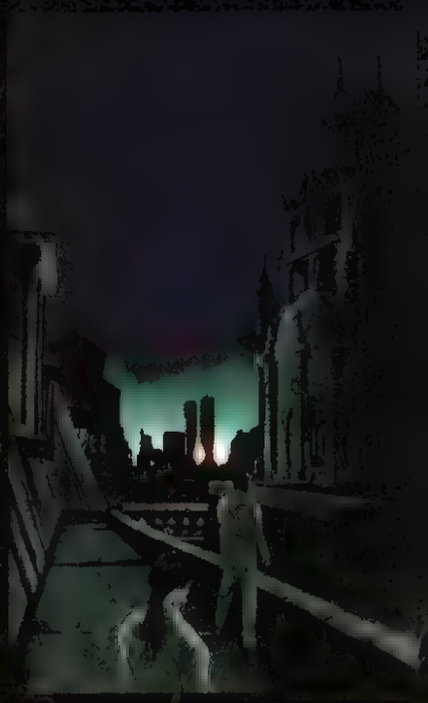
Le texte et les dialogues sont devenus un facteur déterminant pour la compréhension et l'approche de l'histoire et des personnages. Cependant, le visuel est tellement puissant qu'on peut ressentir la moindre émotion sans lire une seule phrase.

Sous forme de note et de journal intime, l'auteur développe le cheminement des pensées qui devient premier face aux faits.

Les dialogues, moins nombreux, viennent exposer les rencontres qui tissent la trame du temps. L'auteur inverse le schéma classique de la narration où les bulles sont représentatives des pensées, et les paragraphes, en retrait, situent l'action. Les cadrages, (beaucoup de plongées et de contre-plongées), et le découpage, sont devenus très cinématographiques. Les cases sont devenues beaucoup plus flexibles, donnant à l'espace de nouvelles dimensions, qu'on définit aussi en dehors de la case.

L'ouvrage est extrêmement intimiste et réaliste. Les décors et les personnages sont d'une précision surprenante, cela n'a plus rien à voir avec ses précédents travaux.

Expressions et impressions sont les constituantes essentielles d'une histoire



où les faits ne se produisent pas dans l'action. Beaucoup des plans sont axés sur les personnages, avec un décor souvent très dépouillé, où l'ambiance tient davantage du clair-obscur constant que de l'environnement. Les émotions sont dépeintes image par image, en gros plan sur les visages. Christina s'illumine et se ternie d'une case à l'autre, exprimant ces moments de doute où elle oscille entre deux mondes. Daniel sort de l'ombre quand il retrouve un semblant de conscience.

La peinture de José Villarubia accentue cette impression. La symbolique des couleurs est amoindrie. Il utilise une palette restreinte : des couleurs assez ternes (bleus, verts, ocres ou bistres) et rarement plus d'une ou deux teintes par planche. Ceci vient renforcer l'univers sombre de Lee et laisse aux impressions toute la place

Redemption

Dans la première série, Daniel doit faire appel à son côté divin pour comprendre ce qui l'entoure, la Rédemption ne vient pas totalement de lui mais de Dieu et de ses Anges. C'est un Ange qui lui montre le chemin à prendre, qui le transforme, tout comme Marie porta Jésus, cet Ange porte Daniel jusqu'à la compréhension de ce qu'il est. La Rédemption est ici un don fait à Daniel, il ne l'a pas mérité par ses actions mais par justice pour lui et les siens.

...n est profondément dépendant de la alité tandis que l'autre rêve tant de son té divin qu'il est perdu pour le monde réel

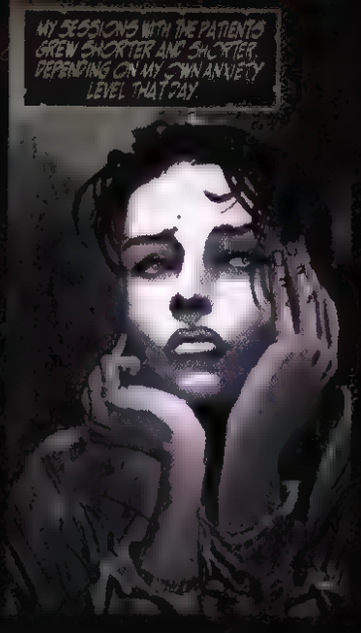
qui leur est due. L'éclairage devient capital, puisqu'il constitue un élément privilégié du décor et de l'ambiance, mais aussi un moyen essentiel de révéler les sentiments.

Désormais, lorsque les personnages "touchent" la lumière, c'est qu'ils touchent le bonheur. A l'instar des émotions, elle n'est plus éblouissante, elle demeure douce, mais nuancée. A de rares moments, les couleurs vives s'emparent de la page et la lumière submerge les personnages reflétant les instants où l'absolu s'exprime, quand Daniel révèle son monde.

La Rédemption et l'idée de rachat ont un rôle important dans les séries Hellshock, on peut même dire que tout tourne autour d'elle. Les luttes constantes qu'entreprennent Daniel et les autres personnages, n'ont pour but que l'acquisition d'un certain niveau de connaissance, de compréhension et de pardon afin d'évoluer dans un monde qu'ils ne comprenaient pas forcément auparavant.

L'Ange rédempteur de Daniel est une femme, aveugle, exactement comme les représentations allégoriques de la justice.

A partir du moment où Daniel est transformé par cette force Divine, il se contente d'être un outil du Ciel et de sa justice.



Cette notion est importante, car elle explique pourquoi si aucun des représentants ou des institutions symbolisant la justice ne sont capables de gérer cette affaire, c'est simplement que cela regarde la Justice Divine et pas celle des humains. Si l'on prend le problème à sa base, on se rend compte que tout vient de l'ingérence d'un Archange dans l'univers des Hommes. En créant ce problème, il crée aussi une solution puisque son Infant/sera l'instrument qui remettra les choses à leur place. Dans ce sens cette Rédemption n'est pas un acte humain mais un acte Divin.

Dans la seconde série la Rédemption n'a plus la même signification ni le même but.

Cette fois l'auteur par le biais de l'histoire, veut l'aborder sous son côté humain. Le Divin a pour ainsi dire totalement disparu de la vie de Daniel, il est redevenu le jeune homme perdu et en dehors de la réalité qu'il était au début de la première série. Il doit reprendre le chemin qu'il avait emprunté une première fois.

Cependant, il ne sera pas seul dans sa quête, une jeune femme, Christina, l'accompagne. C'est elle qui servira de point d'ancrage à Daniel, elle est son contact avec son côté humain.
Elle joue donc un rôle primordial, elle lui rappelle le mortel qu'il était et qu'il a sans doute oublié. En contrepartie Daniel permet à cette jeune femme d'entrevoir un monde de possibilités absolues.

Ces deux êtres incomplets et perdus vont l'un et l'autre devoir trouver le chemin de l'espoir.

Si l'on devait faire une référence biblique, Daniel est comparable à Jésus et Christina aux apôtres. Tout comme Daniel, Jésus est de naissance Divine, mais c'est de ses actions en tant qu'homme que lui viendra la Rédemption, une Rédemption qui n'est plus celle de ses propres fautes, mais celle des fautes de l'humanité entière.

AND TODAY WAS NO DIFFERENT.
"DO YOU NEED ANYTHING? HOW ARE YOU SLEEPING? ARE YOU STILL HEARING VOICES? THANK YOU VERY MUCH. GOODBYE."
"I AM NEW." WAS MY REPLY TO EVERYTHING. I WONDERED HOW LONG THAT EXCUSE WOULD COVER MY IGNORANCE.

Page de gauche, une lueur d'espoir ? Cette vignette est la seule à jouer de ces teintes chaudes et réconfortantes.
Ailleurs, Christina est à l'écoute de Daniel et de son étrange histoire, mais qui, des deux, est le véritable malade ?

Redemption...

Il en est de même pour Daniel qui doit subir de nombreuses épreuves pour prétendre à un rachat dont il n'a pas besoin et qui n'est plus le sien.

Christina, comme les apôtres, tente de comprendre un homme différent des autres. Elle mène une quête pour entendre sa parole, et suit ses préceptes malgré ses doutes. Enfin, elle nous transmet son histoire.

Dans cette seconde partie l'auteur joue de façon délibérée avec le flou, l'avenir des personnages n'est pas certain, et l'histoire s'achève d'une façon totalement déstabilisante pour le lecteur, apportant plus de questions que de réponses.

Par l'intermédiaire de ces ouvrages, Jae Lee nous expose ses angoisses. Bien que chacun puisse se retrouver dans les personnages, les conclusions que l'on en tire ne sont jamais les mêmes. La deuxième série est définitivement un exutoire à nos peurs, à nos rêves, on ressent des sensations rarement abordées à la lecture d'autres livres. C'est une œuvre profondément humaniste qui laisse pourtant un goût amer dans la bouche, peut-être parce qu'elle n'est pas encore achevée.

Jae Lee travaille actuellement sur le titre «Inhumans» pour Marvel Comics, tout en continuant son propre titre à ses moments perdus.

J.C. Adam
A.E.

Ci-contre, Daniel est le sauveur et porte Christina.

...Alors qu'une série plus tôt, c'était un ange porteur de Daniel [illegible]

Dans la nouvelle série, le ton est d[illegible] jouant sur l'ombre et la [illegible], opposant le réalisme de la ville à la quasi-abstraction de certains plans sur les personnages.

Hellshock

est édité en anglais par ***Image Comics.*** *(4 numéros pour la première série, 3 pour le moment pour la seconde...), se renseigner en boutiques spécialisées.*

Non anglophyles, patience, le titre n'est pas encore traduit dans nos contrées, mais qui sait...?

Daniel doit subir de nombreuses épreuves pour prétendre à un rachat dont il n'a pas besoin et qui n'est plus le sien...

Jae Lee : l'interview

AK : *Un aperçu de votre parcours ?*

J.L. : J'ai commencé à dessiner quand j'étais à l'école élémentaire. J'étais nouveau dans le pays, et comme je ne parlais pas encore bien l'anglais, je restais dans mon coin et passais l'essentiel de mes heures d'école à dessiner. J'ai fais ça jusqu'en "High School" (lycée), à partir de là, j'ai suivi les options "arts" et, arrivé en dernière année, je savais que je voulais en faire mon métier. J'aimais déjà lire les comics mais je n'aurais jamais imaginé que j'en dessinerais un jour pour gagner ma vie.
J'ai été à l'Art institute d'Atlanta pour étudier la publicité, mais j'ai arrêté au bout d'un an. Je pensais reprendre dans une autre école, mais, entre temps, j'avais été à une convention sur les Comic-Books à New-York avec quelques-uns de mes travaux.
Aucun des éditeurs que j'ai vus ne semblait intéressés, mais j'y ai rencontré le scénariste Scott Lobdell (*X-Men de 1991 à 96, Wildcats dès janvier, Darkness dès mars aux Etats-Unis*). Il aimait mon travail et m'a demandé de lui envoyer régulièrement quelques exemples. Un an après, j'ai eu ma première commande pour "Marvel Comics Presents" (n° 85-92 Marvel Comics US), avant de travailler sur Namor, the Sub Mariner (26 à 38 Marvel US).

J'aimais déjà lire les comics mais je n'aurais jamais imaginé que j'en dessinerais un jour pour gagner ma vie.

AK : *Comment avez-vous eu l'idée de la série "Hellshock" ?*

J.L. : L'idée originale de Hellshock avait quelque chose de blasphématoire, j'essayais sans doute trop d'être "gothique" ! Mais en prenant de l'age, le concept est devenu quelque chose de plus personnel. La nouvelle série ne se lit pas du tout de la même façon que celle de 1994. Toutes les idées de la série actuelle sont inspirées de ma propre vie.

AK : *Comment les lecteurs ont-ils accueillit la mini-série ?*

J.L. : Les avis furent partagés. Beaucoup de lecteurs se sont braqués sur le fait que le premier épisode était beaucoup trop court, mais j'étais débordé par le temps et je n'ai pas été à même de le finir. Ceux qui n'ont pas abandonné pour ces raisons n'ont plutôt donné l'impression d'apprécier.

AK : *Le projet a-t-il été bien accepté ? Avez-vous du le modifier ?*

J.L. : Je crois que les gens s'attendaient à une histoire de super-héros classique et au lieu de ça, ils ont eu des épisodes de vingt-deux pages de personnages discutant religion !

AK : *Votre style a beaucoup évolué entre les deux séries. Quelles ont été vos raisons ?*

J.L. : Mes premiers travaux reflétaient les débords d'énergie de ma jeunesse ! Je ne prêtais pas attention à l'anatomie ou aux proportions, ni même vraiment à la narration. Mais avec le fait que la seconde série de Hellshock est bien plus ancrée dans la réalité, j'ai voulu que le dessin s'en ressente. J'ai pris des modèles, utilisé des photos... J'essaie de construire un découpage de plus de 3 cases par page qui tienne compte de la narration.

AK : *Vous travaillez actuellement sur "The Inhumans" (Marvel Knights). Ou en êtes-vous de la seconde série de Hellshock ? Avez-vous abandonné le projet ?*

J.L. : Mon principal projet reste effectivement "The Inhumans". J'y travaille en ce moment aux crayonnés et à l'encrage avec Paul Jenkins au scénario. C'est important pour moi de faire ce titre en respectant les délais et de parvenir à tenir le rythme. C'est également important au point de vue professionnel.
Avec Hellschock, quelques soient les efforts que j'ai pu faire, je ne suis jamais parvenu à garder un planning mensuel, mais je ne pouvais pas le bâcler. C'est aussi evident que je ne peux pas non plus survivre en ne publiant que trois épisodes par an ! Je continue de travailler sur Hellshock... mais je ne le publierais que quand il sera intégralement fini. Si je ne le faisais pas ça serait comme de creuser ma propre tombe !

Héros Nippons, la nuit tombe plus tôt en Asie

Le thème du héros noir, sombre qui évolue dans un monde tout aussi malsain, mais qui, un jour, se trouve être porteur d'un espoir, d'une lumière oubliée est récurrent en Asie.

Akira, premier film animé porté sur les écrans français, présente un décor post-apocalyptique où ne règnent que désolation et désespoir. Les quelques personnes a avoir un quelconque pouvoir sont pour la plupart des gens perfides, qui emploieront tous les moyens pour arriver à des fins égoïstes. Une idée que l'on retrouve également dans ***Evangelion***. Elément essentiel, dans ces mondes où l'évolution technologique est à son sommet, (différents du cyberpunk car ils ne sont pas forcément détruits) se greffent des paramètres surnaturels.

La magie et le paranormal y ont une place importante (*1999-X* de Clamp). C'est souvent un don exceptionnel qui permet à l'anti-héros d'agir différemment du commun des mortels et qui l'amènera à incarner un sauveur bien inattendu (par exemple Subaru, dans ***Tokyo Babylon*** lit par apposition des mains). A cela s'ajoute une autre dimension et non des moindres : la religion. Les sectes foisonnent et tout se mêle : mysticisme, voyance, etc... (***Akira, 1999-X***). Chose surprenante pour l'Asie, le christianisme et son imagerie tiennent une grande place dans les récits. On trouve des morts sur des croix (***X, Evangelion***), des anges ailés (*1999 X*), et une notion de Pardon et de fin de monde liée à l'Antéchrist proprement évangélique, mais surtout, il semble que l'on recherche une réponse au pourquoi de ces mondes dans les écrits bibliques. Est-ce que tout ceci traduit la recherche d'une nouvelle spiritualité en Extrême-Orient ?

Le peuple nippon est en effet réputé très solidaire, le groupe a toujours eu l'ascendant sur l'individu : "Il faut taper sur les clous qui dépassent" dit le proverbe. Or le clivage est de plus en plus grand. La course effrénée à la concurrence, au rendement stresse, angoisse ces hommes qui profitent rarement de périodes de repos. La mise à l'écart de la société, dès que l'on s'en démarque quelque peu, accentue le sentiment de solitude : le taux de suicide est ici élevé (pensons peut-être ici à Hide, bassiste de X-Japan, célèbre groupe de rock au pays du soleil levant). Il apparaît que l'individu réclame de plus en plus sa place, et d'où peut être un nouvel enthousiasme pour le christianisme : contrairement au bouddhisme, au shintoïsme, c'est une religion beaucoup plus personnelle et individuelle.

Dans de nombreuses histoires, bon gré mal gré, le héros (anti-héros) devient une sorte de prophète Shinji (***Evangelion***), Kamui (***1999-X***). Notons que malgré tout ces personnages sont loin d'être sans défauts, ils sont souvent taciturnes à tendance suicidaire et ne font preuve d'aucun engouement ni d'aucun intérêt pour la tâche qu'il doivent accomplir. Il leur manque, sans doute, une véritable foi pour que la fin de ces histoires soit réellement porteuse d'espoir.

Françoise Debarge

Encadrés
dans [illegible] traumatisme de la bombe reste très présent.
[illegible] Tsuchi, 1958 [illegible] ange ou démon ?
[illegible] Yasujirô Ozu, 1953 [illegible] Réda [illegible] est-il un héros ?

DOSSIER

L'Habitant de l'infini

Fortement empreint de la culture nippone, L'habitant de l'infini, ou Blade of the Immortal, est une lecture d'un abord assez difficile. Elle devient cependant, rapidement aussi curieuse que passionnante pour quiconque est un peu féru de culture exotique.

Bien loin de faire une leçon d'histoire ou d'ésotérisme, Hiroaki Samura plonge ses lecteurs dans le quotidien agité de jeunes escrimeurs du XVIIIème siècle. Aventures, passions et humour sont au rendez-vous.

© Samura 94

DOSSIER RÉDEMPTION

quatre classes sociales distinctes et figées : l'empereur et sa cour représentaient le haut de la pyramide, il n'avait en réalité que peu de pouvoir et était appuyé par les daimyôs et leurs guerriers, placés juste en dessous dans la hiérarchie, ensuite venaient les paysans, et en dessous de tout, les marchands et artisans.

Evidemment les rôles ainsi distribués laissaient peu de place à une quelconque contestation de l'autorité, ce qui sera à l'origine des ennuis de Manji, le personnage principal. En même temps le protectionnisme et l'isolationnisme furent accrus au point que des chrétiens furent massacrés et que les étrangers furent expulsés du pays, seuls quelques comptoirs commerçant subsistèrent avec la Chine et la Hollande.

Dès 1640, la culture occidentale étant jugée dangereuse, le fait même de quitter l'une des îles pouvait coûter la vie. Maître Sori, l'artiste peintre, illustre parfaitement la tentation pour le monde extérieur et le prix à payer pour parvenir à l'aborder.

COMME MOI PAR EXEMPLE
AU FOND DE MES YEUX, M'IMAGINANT LE CRÉPUSCULE
LA MANCHE DU KIMONO DE MA FEMME M'ENVELOPPE
KUROI SABATO

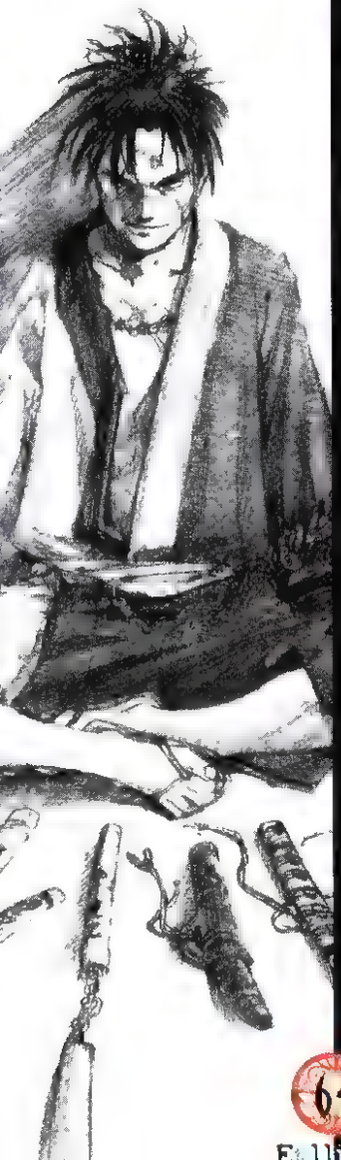
A gauche : un découpage cinématographique.
Ci-dessus : un soupçon de poésie dans un monde de brutes.
En couleur : Anotsu, de l'école Itô-Ryû.

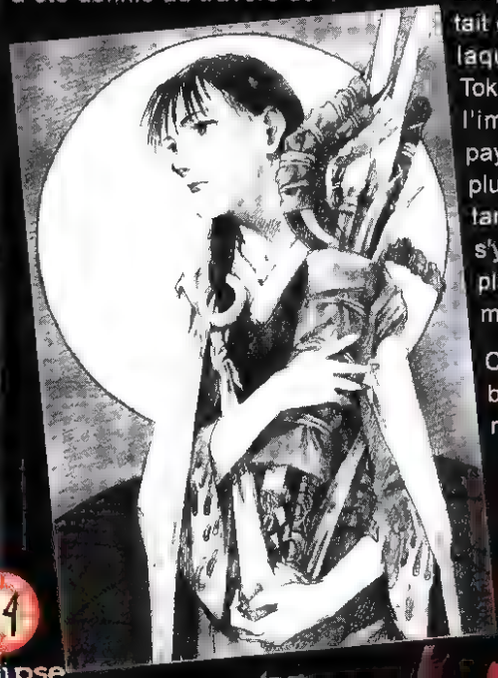
L'histoire prend place la deuxième année de Tenmei, environ vers 1782-1783 pour notre propre calendrier. D'un point de vue artistique le peintre Hokusai (1760-1849) devait faire ses premières " armes ".

Orientalisme

L'histoire se situe au milieu de l'ère Edo (1603-1868) sous le règne des Tokugawa. Les personnages ne sont pas vraiment des héros au courage et aux pouvoirs hors du commun, mais plutôt des gens normaux que leur vie va rendre extraordinaire. Ils sont des représentants d'un univers fascinant, où la vie toute entière semble obéir à des codes bien précis : hiérarchie, honneur, famille, vie et mort.

A cette époque, pour mieux maintenir la paix après plusieurs siècles de guerres, la société entière a été repensée. Une hiérarchie très stricte a été définie au travers de





Edo, (maintenant appelée Tokyo), n'était qu'un village au début de l'ère à laquelle elle donna son nom. Les Tokugawa en firent une place forte et l'imposèrent comme capitale du pays. Elle devint très vite une des plus grandes villes du monde, abritant plus d'un million d'habitants, il s'y développa un véritable culte du plaisir et il y eut un grand déploiement d'arts «éphémères».

Ce fut une période ou il y avait beaucoup de prostitution et de nombreuses Geishas.

Ci-contre : Lin, et son sac au main, pour porter ses armes, les femmes n'ont pas le droit de porter le sabre à la ceinture.

Samourai & Scelerat

Manji, samouraï est envoyé par son seigneur pour tuer des bandits qui menacent l'ordre et la paix dans sa région. Son devoir accompli, il réalise que ses "adversaires" n'étaient que de pauvres paysans, qui, au prix de leur vie, venait dénoncer les maltraitances que leur infligeait le seigneur. Furieux de cette horrible duperie, Manji assassine son Daimyô, et se voit condamné à mort. Poursuivi par les soldats du royaume, il combat sans relâche et fait, en deux ans, 99 victimes. Sa dextérité est hors du

commun, il se bat avec douze lames, et semble-t-il, n'a jamais pu être vaincu.

Quand nous le rencontrons au début du premier tome, il est poursuivi par un policier qui se révélera être son beau-frère. L'un luttant pour sa vie, l'autre pour son honneur, le combat ne se finira pas sans victime, devant une jeune femme qui ne peut que perdre ou un mari ou un frère. Manji est immortel, une vieille religieuse lui a fait don du «kessentchou», un vermisseau qui guéri toutes les blessures et empêche de vieillir.

Ce centième massacre lui fera réaliser la cruauté de l'immortalité, et très vite le décès de sa jeune sœur lui fera conclure un pacte avec la vieille femme : pour réparer sa faute et racheter la mort de ces cent innocents, il tuera mille scélérats.

Inspiré de l'estampe, le combat est un violent arrêt sur image, toute la dynamique du mouvement est retenue, elle n'en est que plus intense.

D'une dextérité hors du commun, Manji se bat avec douze lames et n'a, semble-t-il, jamais pu être vaincu.

Dans cette quête rédemptrice, Manji va rencontrer Lin, une jeune fille qui a fait vœu de venger ses parents tués par les brigands d'une nouvelle école d'arts martiaux appelée Itto-Ryu. Leur chef, Anotsu Kageshisa tente d'imposer une nouvelle voie qui ne serait plus bridée par les règles traditionnelles du Bushido, qui juge déshonorant de porter et d'utiliser une arme étrangère, ou de combattre avec une femme ou quelqu'un d'une classe inférieure.

L'Honneur & le Sabre

Anotsu veut imposer un style qui prône la supériorité du talent à celle des traditions et des écoles. Son mot d'ordre serait «la voie de l'épée est celle des vainqueurs», en somme la technique qui permet de gagner est celle qui mérite qu'on l'apprenne.

Makie Otonotachibana, est à la fois une prostituée et une escrimeuse redoutable. Victime de son propre talent, elle ne sait quelle voie choisir entre l'amour et la guerre.

Elle représente ces femmes dont l'existence est soumise aux règles des hommes. Il n'y a pas d'avenir pour la femme qui perd son mari mort par honneur ou par déshonneur. Il n'y a pas de choix pour élever ses enfants ou pour gagner sa propre vie. Makie fille d'une prostituée n'a pas choisi non plus de suivre le chemin de sa mère, elle s'interroge sans cesse sur le bien fondé de ses actes : Quel honneur y-a-t'il au fait de tuer ? N'y-a-t'il pas plus de valeur chez une femme qui vend ses charmes mais qui donne amour et réconfort, plutôt que chez ceux qui font la guerre et ne donnent que souffrance et malheur ? Pour sortir de la prostitution, Makie n'a pas vraiment d'alternative, sa vie est marquée par le déshonneur et c'est un poids dont on ne se libère pas.

Samouraïs, geisha ou parias, la rencontre de ces personnages est prétexte à de grandes réflexions sur le bien fondé de ces codes moraux qui autorisent le meurtre dès qu'il s'agit d'obéir à un ordre de son seigneur ou de venger son déshonneur. Pour des raisons très différentes, Manji, Lin, Anotsu et Makie ont enfreint toutes les règles du Bushido, cependant, aucun d'entre-eux n'est parvenu à échapper à celle qui dit que l'honneur a plus de valeur que la vie, et plus de prix que la mort. Celui qui se venge devient forcement tôt ou tard l'objet de la vengeance d'un autre, ainsi Lin veut se venger d'Anotsu qui lui-même ne faisait qu'accomplir une vengeance en tuant ses parents. Quant à Manji et Makie, peuvent-ils vraiment prétendre se racheter en versant le sang ?

Celui qui prend l'épée et vit par la lame doit s'attendre à mourir par le fer. La guerre et la mort ne sont pas magnifiés, elles n'ont pas grand chose d'héroïque, elles seraient plutôt vaines. Les hommes se battent et meurent pour sombrer dans l'oubli, sans donner davantage de sens à leur existence.

En couleur, Sale et pataud, Manji n'est pas vraiment l'idéal du samouraï.

A gauche, le kanji devient élément narratif.

© Samura, 94

Redemption...

Loin des représentations traditionnelles de notre monde occidental, la noblesse et l'honneur sont ici d'étranges valeurs. La finesse des personnages et la profondeur de leur dilemme est une petite fenêtre vers ce mode de pensée oriental qui nous semble si différent.

Hiroaki Samura, est né dans la préfecture de Chiba, près de Tokyo, le 17 février 1970. Après des études de dessin, il a tenté le concours du Manga Magazine de Kodansha : "Afternoon", et a été sélectionné.

"Muugen no Juunin", ***"l'habitant de l'infini"*** est publié dans les pages de celui-ci. En février 1998, ce titre fut récompensé du prix attribué par le grand jury du festival Annuel des Oscars du Neuvième Art Japonais.

Le Sabre & le Sang

Même sans avoir d'à priori, l'extrême violence de *l'habitant de l'infini* peut paraître assez rebutante : le ton donné laisse présager de quelques pages bien sanglantes, réunies en particulier dans le premier tome de la version française où l'on se découpe sans trop de modération. S'il faut faire un effort pour dépasser ce tome, il faut aussi reconnaître que par la suite, il n'y a que peu de passages réellement choquants. Au demeurant, on est assez vite plus surpris par l'humour très décalé que par les combats.

Ceci s'explique par plusieurs raisons : d'un point de vue graphique, Samura représente beaucoup les combats en insistant sur la vitesse et l'action, et au fil des épisodes, ce phénomène ira en s'amplifiant. Les pages sont très rythmées, avec de grands coups de crayon et de plumes, de nombreuses hachures, où l'impression de mouvement semble supplanter le sens. Certaines cases sont à la limite de l'abstrait, les contours sont confus voire inexistants.

L'intensité du récit s'accroît d'autant que l'on distingue à peine ce que l'image décrit. Pour accélérer encore certains passages, l'auteur alterne des scènes très détaillées et une décomposition de l'action image par image avec des moments très rapides où l'action se déroule de façon elliptique. Le texte (Kanjis) s'intègre dans l'image et sert l'action.
Les cadrages sont très cinématographiques : gros plans sur les pieds, les mains ou les regards, et les poses sont «chorégraphiques». Enfin, d'autres pages se construisent comme des estampes : des pleines pages ou double pages figent les combattants dans des danses avec la mort, dans de superbes motifs traditionnels (grandes fleurs, oiseaux, etc.).

Contrairement à beaucoup d'autres livres, les personnages, peints ou dessinés avec une grande sensibilité, ne sont pas ici des héros que l'on acclame quand ils se couvrent de sang. Samura s'attache à montrer que même avec les meilleures raisons du monde, tuer n'est sans doute jamais la bonne solution.

Dans l'ensemble Samura nous offre un manga de très grande qualité, à la fois drôle, pertinent et graphiquement maîtrisé. Vous y trouverez une fenêtre sur la culture orientale, dans ce qui, à n'en pas douter, est un des grands mangas du moment.

A.E

En haut : La vitesse et la profondeur de l'image sont le résultat d'une maîtrise totale des hachures, les kanjis complètent celle-ci et s'intègrent au point d'adopter le rythme du combat.
En négatif, la méditation d'Anotsu le guerrier contraste avec la brutalité des confrontations.

OU TROUVER L'HABITANT DE L'INFINI :

-4 Recueils dans la collection «Manga-Casterman» (N°6,10, 22 et 24).

-Plus de 35 épisodes mensuels sous le nom **«Blade of the Immortal»**, format comics, chez Dark Horse US. (en anglais)

-Plus de 50 épisodes de ***«Muugen no Juunin»*** dans «Afternoon Kodansha». (en V.O.)

DOSSIER

REDEMPTION

ASPIRINE ET THEORIE...

Etymologiquement, la Rédemption, du latin redimere, est un autre mot pour désigner l'action de racheter.

On l'employait pour parler du rachat de sa liberté par un esclave. L'histoire (grande et petite) fera l'amalgame avec un autre terme appartenant à la religion hébraïque (pädäh), et exprimant la "délivrance" dans l'idée que Jéhovah à délivré le peuple d'Israël de l'esclavage et leur a donné la terre Canaan en échange de leur vénération. Dans cet esprit le peuple d'Israël appartient à son dieu et doit tout entier le vénérer comme le ferait un prêtre. A l'exception de Levi et de ses descendants qui devinrent la tribu des prêtres, tous les descendants des onze autres tribus doivent donc "acheter" le droit de ne pas servir Dieu à plein temps. La tradition veut pour cela que soit sacrifié le premier né aussi bien des hommes que des animaux. (pour les hommes, il n'est pas question de sacrifice, la famille doit juste verser une somme d'argent au prêtre)

Par extension à l'idée de rachat si présente dans cette culture, la loi prévoyait aussi le rachat d'une faute importante. Si quelqu'un commettait un crime, il incombait à sa famille de le livrer à la justice et prendre soin des biens et de la famille du coupable tant qu'il ne pouvait plus le faire. La famille devait payer pour réparer et dédommager les victimes du forfait Celui à qui incombait la tache de racheter son parent était appelé "go-el", rédempteur.

Pour les hébreux, le besoin d'un rédempteur est lié à l'exil de la terre promise, le Christ est rédempteur parce qu'il remplit les quatre obligations suivantes :

- Il est essentiel qu'il soit né homme, car ainsi il fait partie de la famille humaine et a donc la possibilité de racheter les fautes de ses pères.
- Il est volontaire pour racheter la faute et accepte d'en payer le prix.
- Il n'a lui jamais lui même commit le crime qu'il rachète.
- Il est capable de payer le prix demandé : le prix qu'il paie pour le rachat des hommes est son propre sang.

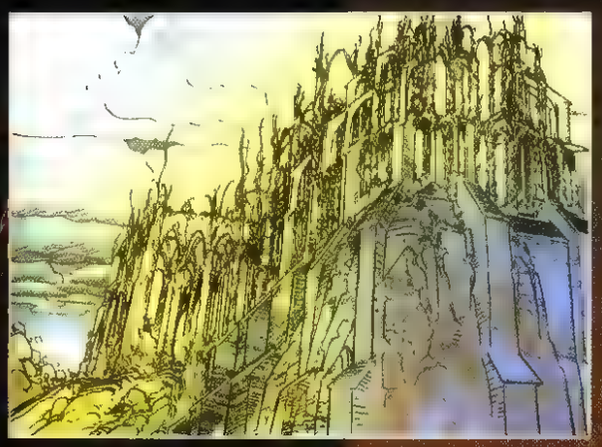
Jésus de Nazareth va donner un nouveau sens à l'idée de rachat en payant pour les fautes de toute l'humanité et pour libérer l'homme des péchés qui l'asservissent depuis le péché originel (l'histoire de la pomme et du serpent). De là naîtra l'idée de Rédemption au sens chrétien, elle inclus le concept d'immortalité de l'âme, puisque la mort était le châtiment du premier péché qui lui aussi est racheté, et de pardon absolu des péchés.

Il pourrait s'en suivre un interminable débat sur ce que rachète exactement le Christ, et cette histoire de Salut vaudra bien des querelles. Entre autre polémique, l'une des interprétations de ce sacrifice est bien que si le Christ a déjà payé pour toutes les fautes, y compris celles à venir, pourquoi ne pas en profiter pour pécher allègrement. Evidement d'autres lectures bien plus rigoureuses auront plus de cours que cette dernière. D'un autre coté la notion d'immortalité de l'âme ne va pas sans conséquences apocalyptiques (!)... mais là n'est pas notre débat.

A.E.

A gauche, il est grand et impénétrable...Dans *l'Incal* ! (Humanoïdes Associés.)

Ci-contre, à droite, *la cathédrale invisible*, où la lumière guidera le peuple. (Casterman.)



«L'ombre est au service de la lumière.»

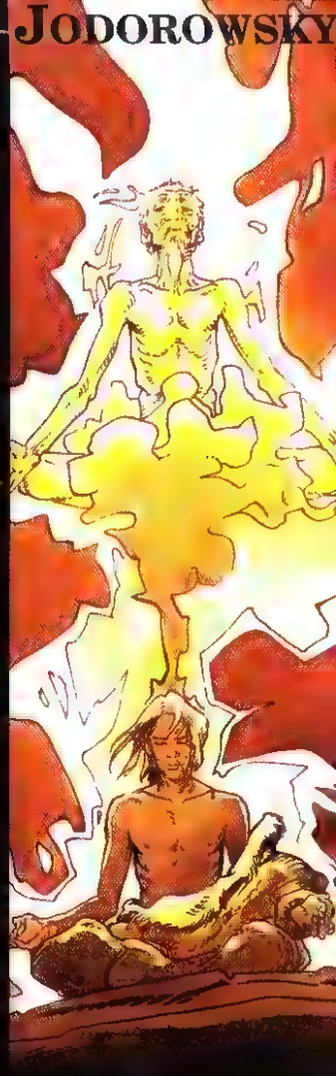
«Les épées ne me percent plu
Je vis avec ma te

«Le réel est le lieu où
s'y rendre, ce

«Te tuer serait te libérer ! Tu nous appartiens p

ALEJANDRO

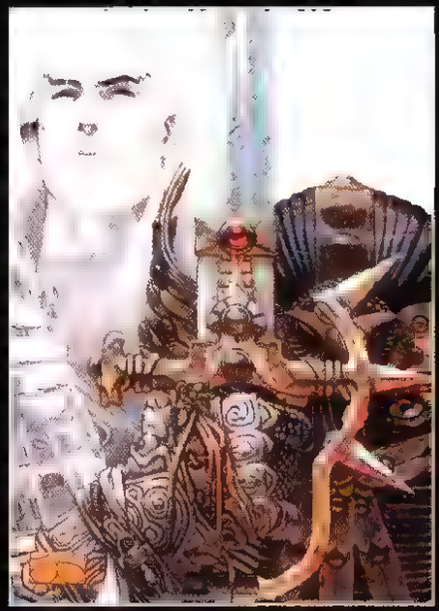
«Si j'étais une goutte de rosée je pourrais trouver refuge
mais je ne suis qu'un homme qui a sa place



onscience s' efface...
evenir à soi. »

ujours !»

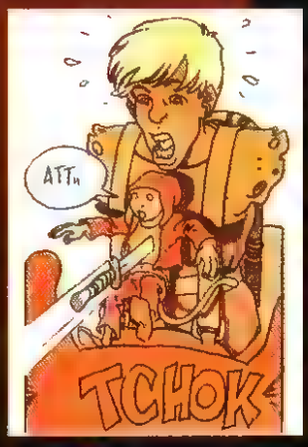
Maître conteur ou conquérant de l'imaginaire, Alejandro Jodorowsky est aussi un grand bâtisseur de mondes. Depuis la science fiction qui semble lui être un domaine de prédilection, jusqu'à des histoires bien ancrées dans notre univers, il trace des destinées extraordinaires et nous livre une galerie de personnages qui devront franchir toutes les barrières pour accomplir leur mission et se réaliser....



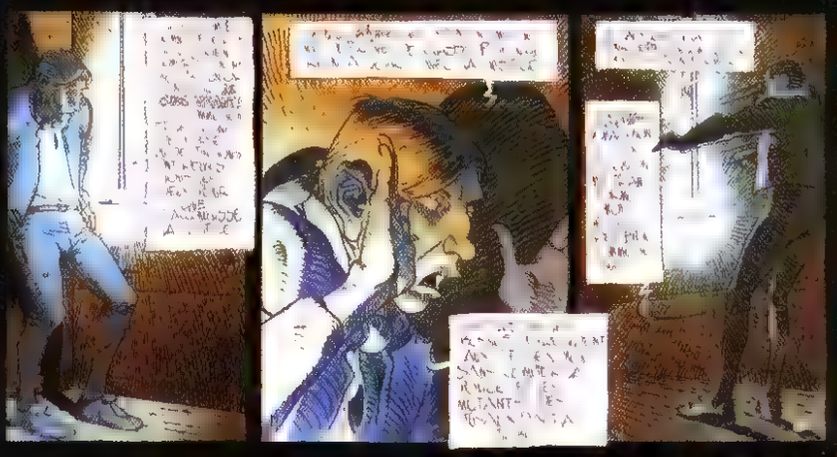
JODOROWSKY

DOSSIER

brin d'herbe
un monde...»



On ne naît pas héros on le devient, plus les épreuves sont insurmontables, plus on devient grand. On perçoit intensément dans chacun des récits de Jodorowsky la nécessité qu'il y a d'avoir pour personnages des individus qui ont tout à prouver. La perfection est un vilain défaut, la chose est prouvée. Celui qui a tout n'accomplit rien et c'est l'accomplissement qui fait les grands hommes.



L'Impossibilité des Héros

Le premier obstacle que devront franchir les personnages réside le plus souvent en eux-mêmes : ils souffrent tous d'une carence ou d'une tare lorsqu'ils apparaissent et vont devoir transcender leurs limites tout au long de leurs aventures.

En résumé, les personnages de Jodo sont tous des éclopés : il leur manque à tous quelque chose d'essentiel. ***Alef-Thau***, en est sans doute l'exemple le plus flagrant et le plus absolu de l'homme en quête d'intégrité. Chaque aboutissement le conduit inlassablement à de nouveaux doutes, à de nouvelles questions qu'il devra élucider pour devenir entier.

Né comme un vermisseau, Alef-Thau est un enfant-tronc. Privé de tout membre, sa seule force réside dans son esprit et sa foi. Tant qu'il croit qu'il peut réussir, rien ne l'arrête. Il retrouve peu à peu son intégrité physique pour mieux se rendre compte des failles de son esprit : il n'a pas réalisé la force de l'amour et sa puissance, il est aveugle aux sentiments d'autrui. Seul il ne peut parvenir au bout de sa quête car sa force réside autant en lui qu'en ceux qui l'entourent.

Enfin, ayant franchit tous ces obstacles, il devra encore apprendre que le pouvoir n'est rien, la possession n'est rien non plus. Il demeure cette étrange quête de réalité ou il faut tout donner et risquer de tout perdre pour accéder à la vie réelle ou pour vivre réellement. Tu ne sais ce que tu as que quand tu sais que tu peux le perdre, Alef-Thau ne peut rien perdre tant qu'il peut tout créer. Il lui faut donc renoncer à ce pouvoir durement acquit pour savourer réellement l'existence.

Les Naufragés de la Vie

De façon beaucoup moins évidente, mais persistante, les autres héros et antihéros les plus connus ne sont pas non plus épargnés physiquement ou moralement.

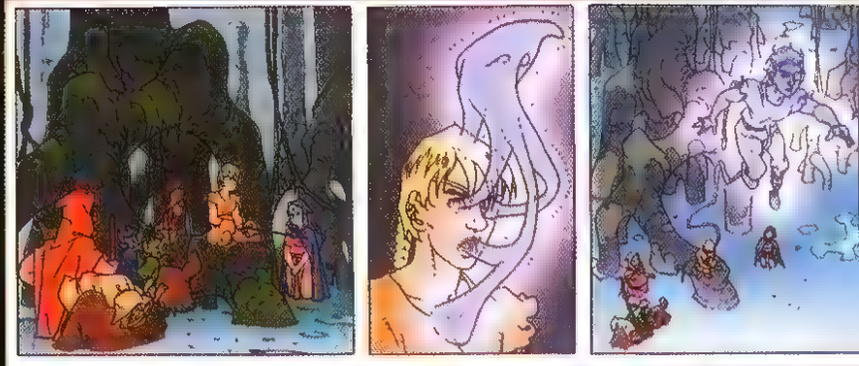
Borrador (***Face de Lune***) est muet, il ne communique avec le monde extérieur que de façon étrange en faisant des nœuds sur une corde. Par ailleurs, son visage étrangement lisse et pâle lui vaut d'être maltraité par les hommes alentours. Seul de son genre, il regrette de ne pouvoir trouver ses semblables.

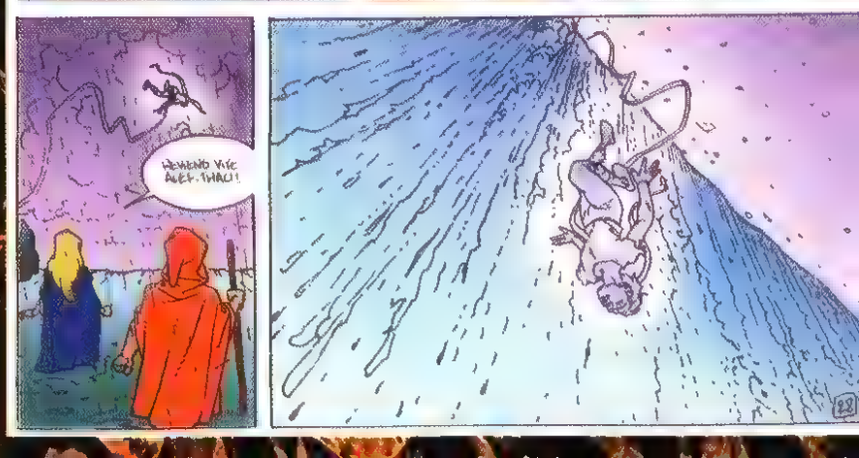
John Difool (***L'Incal***) est un moins que rien. Comme Alef-Thau, il apparaît avec un profond handicap et il est lui aussi amoindrit, mais cette fois c'est de sa mémoire qu'on le prive, en même temps que de toute forme de dignité humaine. Il est physiquement intègre mais c'est moralement qu'il est démuni : c'est un alcoolique bassement matérialiste et profondément égoïste. Il est pleutre et sans ambition et se satisfait parfaitement de sa petite vie minable de détective classe R (R comme raté ?). La seule chose en laquelle il croit au delà de ses propres désirs, c'est l'amour mais il ne le découvre qu'en rencontrant l'élue de son cœur.

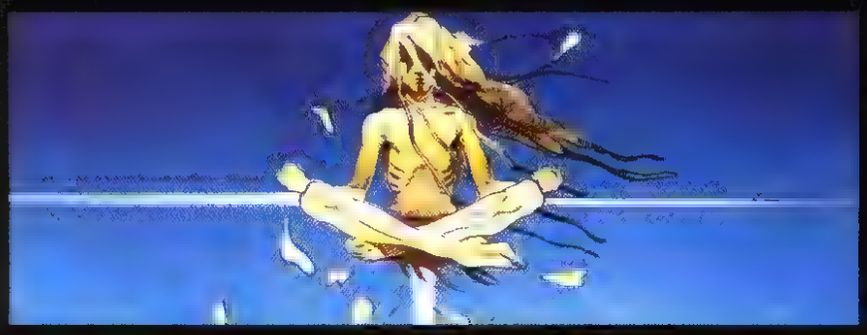
Gabriel Marpa (***Le Lama Blanc***) quant à lui est amputé de ses racines. Enfant blanc, élevé par des tibétains puis ramené à la civilisation pour "apprendre le convenable et les bonnes manières", il devra abandonner les siens, et sacrifier ses valeurs morales et l'enseignement des sages pour les réapprendre à nouveau, et atteindre une sagesse plus grande encore afin de réaliser l'état de Bouddha.

En haut, à gauche et ci-dessous, Alef-Thau l'enfant tronc, l'est un peu moins à chaque épreuv

En haut à droite, John Difoo médiocre jusqu'au bout, Incal ou pas Incal.







Juan Solo enfin, est amputé d'amour. Une difformité physique fait de lui un proscrit dès la naissance, il doit apprendre à survivre quel qu'en soit le prix avec pour seul compagnon un flingue. Il est complètement amoral et n'a pas davantage de respect pour la vie humaine que pour toute autre chose. C'est sans doute le méchant le plus accompli qu'il m'ait été donné de lire : il n'est pas une caricature mièvre ou ridicule de la brutalité, il n'éprouve pas de remords à ses actes, mais pas non plus de complaisance, il est mauvais et fait le mal parce que c'est ainsi qu'il a appris à vivre, rien ne l'excuse, et pourtant on ne saurait le condamner.

Enfin, ceux qui ne sont pas mutilés à la base, le deviennent par la force des choses : ***Alliot*** par la peste qui le menace, **Les *Méta-Barons*** autant par leurs rituels que par le destin qui les accable, etc.

Le Prix à Payer

Ce manque, cette carence profonde dans quelque chose d'essentiel, est sans doute à l'origine du destin de chacun. C'est aussi ce qui mène à un besoin de se réaliser : à une quête de réalité qui coïncide en partie à une quête d'intégrité. Les épreuves initiatiques sont multiples mais elles procèdent du même esprit : partir de rien, tout perdre ou commettre toutes les fautes (donc n'être plus rien au point de vue de la dignité humaine), et en tirer les leçons. Il y a des variantes et des combinaisons, mais on y retrouve constamment le principe du sacrifice de soi, étape essentielle, donc inéluctable.

La leçon s'impose dans le premier tome de ***la Caste des Méta-Barons*** : Il faut savoir donner de soi et perdre pour gagner. Leur puissance réside dans le sacrifice consenti d'une partie de soi-même pour accéder à une forme de conscience. Il s'instaure dès lors un rituel d'initiation barbare consistant à l'acceptation de sa propre souffrance quoi qu'il en coûte, d'où l'auto-mutilation qui les rend si exceptionnels.

Chacun des personnages rencontre sur sa route des guides ou des alliés dont le sacrifice permet à la quête de se poursuivre tout en révélant la nécessité d'en passer par là.

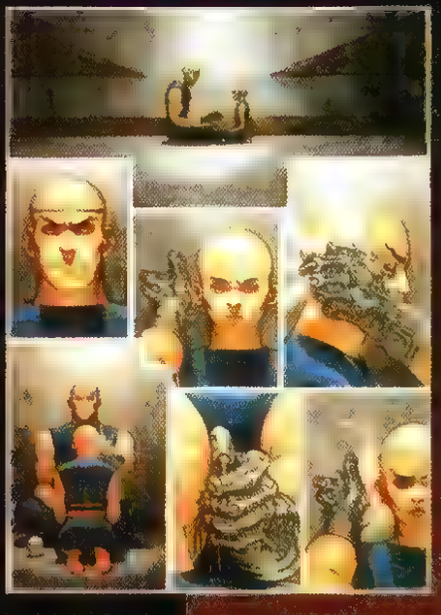
Il faut ici souligner l'importance du groupe, car si le but ultime ne peut être atteint que par un seul, cela ne se fera que grâce à tous ceux qui entourent le héros et donnent leur vie pour lui.

Ce soutien grandit le personnage et lui donne une force hors du commun quand il doit se réaliser puisqu'il retrouve en lui ceux qui se sont offert pour lui permettre de triompher. Enfin, le sacrifice de ces êtres chers amène petit à petit nos héros à l'acceptation du don de soi, par amour ou pour une cause plus noble encore (y en a-t-il ?). Il va sans dire que cette brillante leçon n'est pas du goût de tout le monde et qu'elle sera plus ou moins rudement apprise.

La perfection est un vilain défaut, la chose est prouvée. Celui qui a tout n'accomplit rien et c'est l'accomplissement qui fait les grands hommes.

Pour l'Amour Fou

Parce qu'il rend possible tous les sacrifices l'Amour est indispensable à l'accomplissement de soi. Il brise tous les tabous, transcende la beauté du corps (***Alef-Thau***), les classes sociales (***Avant l'Incal***). Il fait aussi franchir les limites de l'interdit (***Le Lama Blanc*** et ***les Méta-Barons***) permettant ainsi que



Un haut le temps mêlés.

A gauche, Gabriel Marpa au début de sa quête.

Symbolique, tout est rituel et douloureux chez les méta-barons, surtout l'initiation.

Rédemption...

s'accomplisse l'impensable. Il est en lui-même une cause plus noble que les intérêts personnels et rend humanité à ceux qui n'en ont plus.

Les *Méta-Barons*, tueurs implacables et guerriers sans pitié, sont tous amoureux fous (pour le meilleur et pour le pire d'ailleurs). Cet amour hors du commun est leur première raison de vivre. Ce sentiment entier est le seul élément de tempérance à leur ultime violence, ou tout du moins ce qui donne raison à leurs actes. Aghnar le bisaïeul y démontrera sa totale allégeance. Le cinquième tome tout entier relate la quête qu'entreprend Tête d'acier pour connaître l'amour et devenir entier, devenir digne d'être un homme.

Il y a de nombreuses autres déclinaisons dont les plus curieuses sont dans ***Avant l'Incal***. Dans un monde devenu complètement vain, l'amour n'existe pour ainsi dire plus : les petites gens s'abrutissent devant la "3D " (Télé) et se repaissent de violence, les aristocrates s'amusent à se dépraver, les représentants de la loi sont des robots qui ne peuvent avoir d'émotions. L'amour «paléosentiment» dépassé n'existe plus que chez les mutants et les reclus. On rencontre aussi une bande d'anarchistes psychopathes vivant et mourant par le slogan «*pour l'amour fou*». Les plus exclus de la société cultivent en secret l'Amourine, une drogue curative qui naît du sacrifice d'individus purs et qui apprend l'amour à ceux qui la consomment.

NON, BORRADO, NON !
VIVANTS. J'AVAIS DIT VIVANTS, BANDE D'IMBÉCILES PSYCHOPAUDRES, IL FALLAIT SEULEMENT LES ÉGRATIGNER !
FACE DE LUNE, TU ES FOU, POURQUOI TIRER INTERDIT ? NE BOUGE PAS, LAISSE MOI VOIR.
TES... TES PLAIES ... ELLES SE REFERMENT.

Les représentants de la loi sont des robo
qui ne peuvent avoir d'émotion
L'amour, "paléosentiment" dépassé, n'exis
plus que chez les mutants et les reclu

N'oublions pas que les personnages de Jodorowsky voient souvent leur vie s'accomplir avec la devise :

«l'amour est plus fort que la mort»

MÉTAMORPHOSES

Au long des tomes des différentes séries, les personnages vont changer dans leur rapport à eux-mêmes. Ils vont devoir apprendre à accepter les épreuves pour les dépasser mais aussi à s'accepter dans leurs différences. Race, sexe, âge, handicaps ou mauvaise fortune seront l'objets de grands conflits intérieurs. Ils devront surpasser leurs rancœurs et leurs doutes pour atteindre un état "d'éveil". Cela se manifestera concrètement et de façon visible : Alef-Thau retrouve peu à peu ses membres en franchissant les obstacles, Difool devient beau quand il devient bon à l'intérieur, Gabriel Marpa devient progressivement invulnérable (etc.).

De même qu'ils rencontrent des guides qui leur montrent le chemin à suivre, les héros rencontreront de nombreux personnages secondaires qui ont échoué dans cette même épreuve et sont devenus mauvais (la mère d'Isha refuse d'être une femme (*Face de lune*), des anciens ne supportent pas la vieillesse (*Alef-thau*), l'oncle et la tante de Gabriel Marpa sont rongés de jalousie envers leur propre famille...

Accepter ses propres limites représentera un premier pas vers la transcendance de l'esprit sur le corps. La plupart des personnages vont faire l'expérience du voyage :

Rha les femmes !

Mystérieuse et ambiguës, les femmes traversent les histoires de Jodorowsky, mais n'en sont que rarement le personnage principal. Rien n'existe sans elles, et c'est encore pour elles que les hommes sont capables du meilleur...et du pire...

Motivation ultime par l'amour qu'on leur porte, elles sont la mère ou l'amante, et souvent tout cela en même temps, ce qui ne lasse pas de surprendre (Œdipe quand tu nous tiens !). On serait presque tenté de croire qu'elles représent l'image de la Femme avec un grand F, plutôt qu'un personnage...

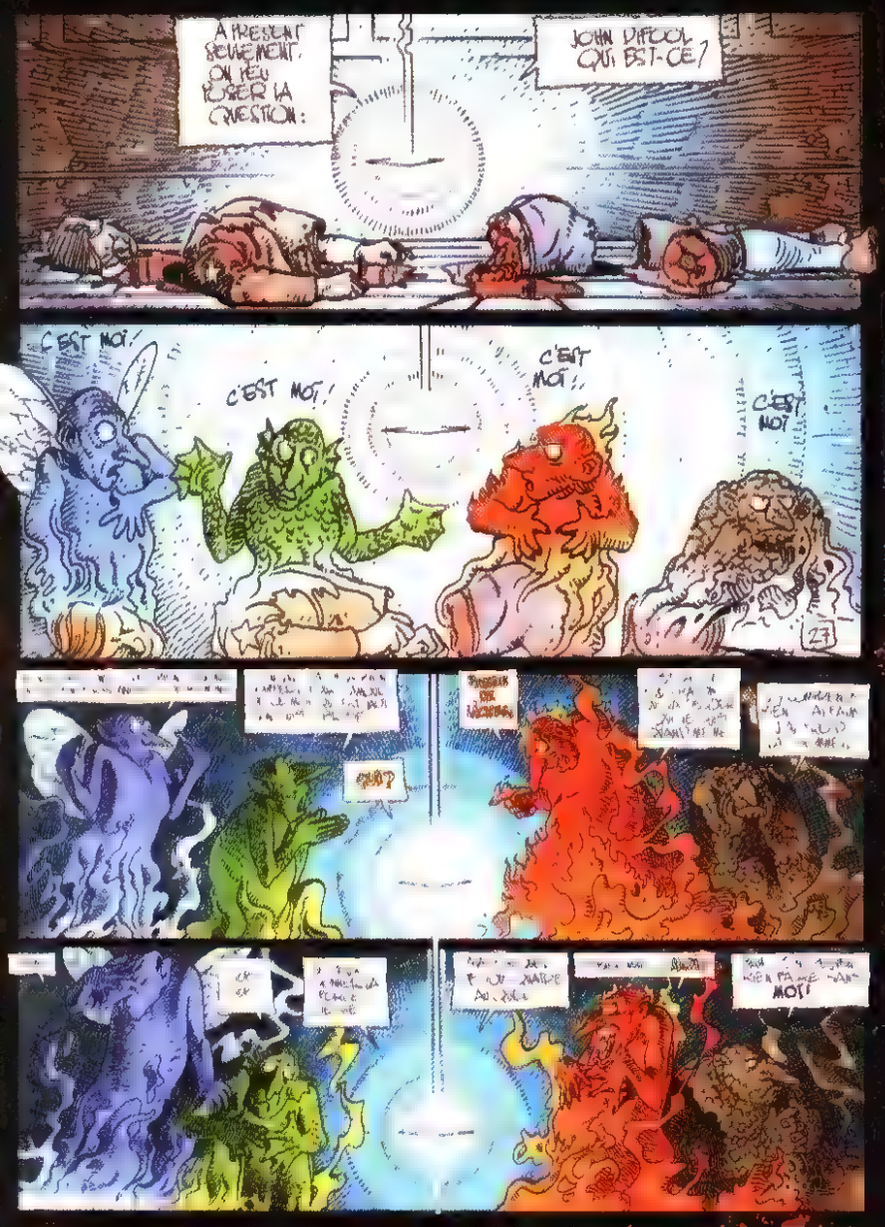
PRENDS CET ENFANT ET SOIS SON PROTECTEUR, SON INSTRUCTEUR, SON PÈRE ! SON NOM EST SOUANE ET SON CŒUR EST L'ANDROGYNE PARFAIT, QU'IL DEVIENNE UN GUERRIER !
J'ETAIS CELUI QUI PORTE LA MORT JE SERAI CELUI QUI GARDE LA VIE ! ANIMAH, NOUS ATTENDRONS, MAIS REVIENS... REVIENS... NE NOUS LAISSE PAS, NE ME LAISSE PAS !!.. ANIMAH !

En haut à gauche, le groupe est plus fort que la somme de ses individus...

En haut à droite, Borrado l'incarnation du sacrifice.

Au milieu à gauche, l'amour fou des méta-barons.

Ci-contre, pour enseigner la vie, demande à la mort...



astral, et vont découvrir tout un univers qu'ils ne peuvent explorer qu'en dehors d'eux-mêmes. Cette conscience d'un univers plus vaste que celui qu'offre le regard les éveillera à une nouvelle forme de conscience dont l'expression ultime est révélée dans le Lama Blanc et dans Alef-thau. Grandi par cette ouverture de l'esprit, les personnages devront malgré tout respecter les limites de leur corps physique. Le corps astral est une représentation de la supériorité de l'esprit et de la volonté sur le corps, mais pas au mépris de ce corps. (Gabriel Marpa frôle la mort en se maltraitant, c'est une leçon parfaitement inspirée de la doctrine de Bouddha et de son expérience auprès des ascètes). Les amateurs de régimes macrobiotiques songeront à la devise qui dit :

«Un esprit sain dans un corps sain»

Et au début était la fin

Dès les premières pages, Borrado (***Face de Lune***), semble éveillé à une conscience plus grande, et incarne le guide.

Contrairement à bien d'autres personnages et malgré ses handicaps, il n'a pas à faire face à lui-même. C'est un illuminé, au noble sens du terme, mais seul il ne peut réaliser la cathédrale. Le dernier miracle est placé dans les mains d'un homme qui a bien des "péchés" à son actif, et qui devra trouver la même lumière pour parvenir au but. L'illuminé, l'être éveillé à l'essence du monde, représente l'étape ultime de la réalisation.

L'opposition entre l'ombre et la lumière est un thème redondant dans les écrits de Jodorowsky. On la retrouve à l'échelle cosmique comme à celle de l'individu, mais avec l'affirmation constante que l'un n'existe pas sans l'autre, donc avec la notion de mal nécessaire.

Partant de ce même esprit de cercle (Yin et Yang), on ne doit pas être surpris des pirouettes qui s'inscrivent dans l'échelle du temps, faisant régulièrement de la fin d'une histoire un autre commencement, et du commencement le début de la fin.

L'histoire, elle aussi, est une boucle, elle se prolonge en dehors des pages, prouvant par là que rien n'est acquit et que dans le domaine des héros, tout est toujours et encore à refaire, pour le plus grand bonheur des lecteurs.

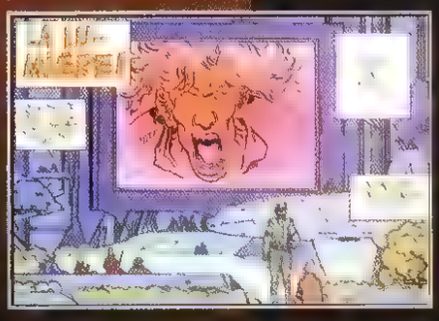
A.E

En haut à gauche, «La question n'est pas de savoir qui est John Difool mais combien sont John Difool ?»

A gauche, le jeune Marpa doit se préparer afin d'effectuer le grand reveil.

Ci-contre, albinos, donc chétif, Albino s'exprime pleinement dans le monde virtuel des technopères.

Rédemption...



Judo Péta-Mêle

La Caste des Méta-Barons :

«La vertu des guerriers est semblable à l'eau, qui s'adapte à toutes les formes. Tel qui ne désire rien jamais n'échoue, tel qui ne gagne rien jamais ne perd. En s'éclipsant, le vrai héros s'impose»

«Ainsi mourut le prophète... Tout ce qui commence finit ! »

«Que personne ne bouge ! Ce qu'un Méta-Baron peut faire seul, seul il doit le faire !»

«Dans ce monde sans amour la fidélité n'existe pas : tout le monde trahit, il n'y a ni justice, ni morale, honneur encore moins, l'argent est le seul dieu !»

«L'amour est plus fort que la mort ! »

Les Technopères :

«Je veux arriver au point lumineux qui conduit à la vérité octogonale.»

Face de Lune :

«Malheur à qui bâtit une ville dans le sang et fonde une cité sur l'injustice car la violence le submergera...»

«Ce n'est ni par la puissance ni par la force mais par l'esprit...»

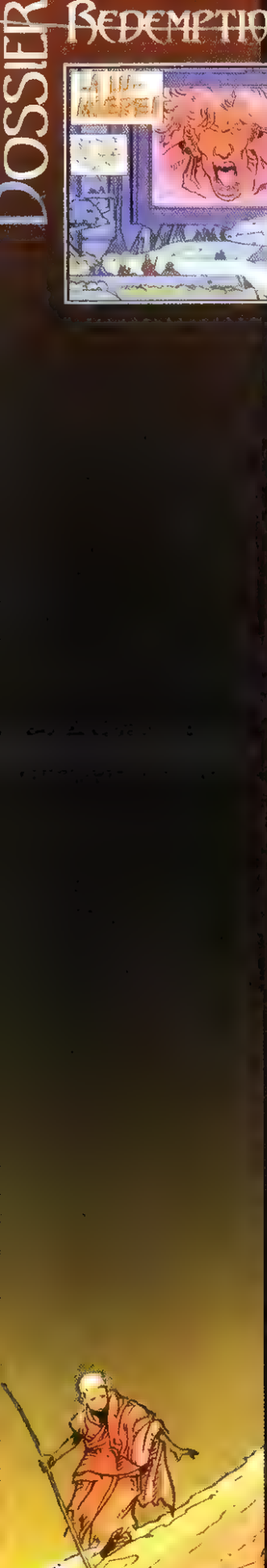
«On ne fait pas la démocratie libérale ovarienne sans casser des œufs...»

"Ozain esoum, qui s'abrite sous le bon arbre jouit de la bonne ombre »

«Dieu n'existe plus, nous l'avons enterré !! »

«Comme les cordes d'un instrument font vibrer le silence, les vitraux joueront de la musique pour nos yeux.»

«Vous me dérobez mon honneur de soldat mais vous ne me prendrez pas ma liberté de mourir. PAN ! »



En haut à gauche, la lumière...
Et ci-contre,...la ténèbre,
L'une n'existe pas sans l'autre...

Au milieu, parcours initiatique, des fleurs là où les autres trouvent la mort...

«Le moine c'est l'attention, le temple c'est le corps, les crapauds sont l'ennemi ! Jamais un guerrier ne relâche son attention ! »

«Rare est la doctrine profonde. Plus rare encore est le maître excellent. Et chose infiniment plus rare est le disciple respectueux.»

«Il arrive parfois Gabriel, qu'en se perdant... On se trouve !»

«Je mangerai des orties ! Voilà tout ce dont j'ai besoin !... Si j'ai besoin de viande j'ajouterai des orties aux orties... Si j'ai besoin de farine d'orge et de céréales... j'ajouterai encore des orties... »

«Dieux, astres et hommes se conduisent de manière identique...»

«L'ego ne peut créer que ce qui n'est pas... L'univers a déjà créé tout ce qui est...»

«Deviens ce que tu as toujours été.»

«Ils viennent ici chercher une caverne remplie d'or et de bijoux sans comprendre que ce lieu magique est le coeur humain. Que le trésor tant convoité est l'amour...»

«Disparaissez dans le monde et que chacun de vous devienne un temple vivant... Une lumière invincible...»

Juan Solo :

«Je vais mourir dans les bras de Dieu... Même si ça ne lui plaît pas ! »

«Leçon numéro un... ne jamais se laisser distraire une seule seconde ! »

«Leçon numéro deux : ne te fie même pas à ton meilleur ami ! »

«Approchez-vous de lui, vivez sa folie, attendez dans la boue l'éclosion de la fleur.»

«La graine doit mourir pour que naisse le fruit.»

«L'amour est plus fort que la mort ! »

Le Lama Blanc :

«L'intelligence ne peut le comprendre mais le vide n'a ni commencement ni fin.»

«Illusion... Tout n'est qu'illusion...»

«Si le vrai moine part, les crapauds entrent et salissent tout... Quand les crapauds entrent-ils dans le temple ?»

«Avec ça je peux aller au bout du monde... Et même jusqu'en Enfer ! »

L'Incal :

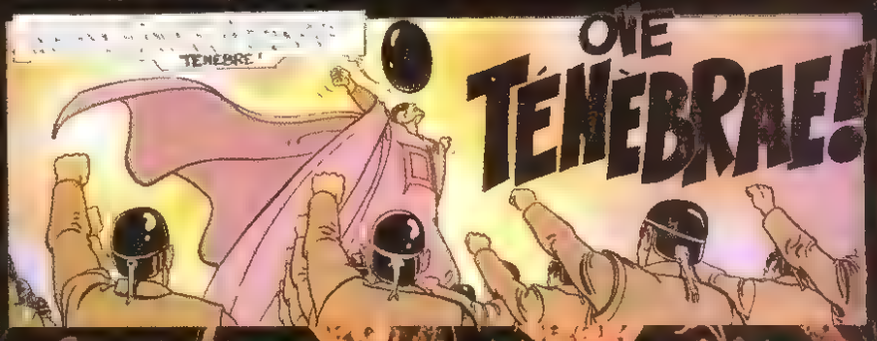
«Au crédit sexuel de la région parisienne tout à fait le genre "établissement respectable" qu'il me faut »

«Et après ce grand spectacle politique, nous allons, chers T.V.adds, reprendre notre programme de jeux : "pipi, caca, popo" »

«le mutant n'allait pas très bien, il fondait mais ... je fis celui qui n'avait rien vu...»

«Amis téléadds ! c'est sur cette saisissante image d'une tempête d'ordures que nous passons à notre jeu "exécutons un rebelle" »

«La question n'est pas de savoir qui est [illegible] Difool, mais combien sont John Difool ? »



...Livre III : Jodorowsky

Si JODO m'était conté...

EK : *Pourquoi avez vous choisi de travailler dans la bande dessinée ?*

Pourquoi un pommier donne des pommes ?

EK : *De quelle façon travaillez-vous avec les dessinateurs ?*

Je deviens leur ami.

EK : *De quelle façon influent t'ils sur vos histoires ?*

Ils influent sur mes histoires écrites en les faisant devenir des histoires dessinées.

EK : *Comment concevez vous vos histoires ?*

Je ne conçois pas mes histoires : Je les reçois toutes faites de l'inconscient.

EK : *Vos personnages ?*

Mon âme éclate en morceaux.

EK : *Qu'est ce que ces livres veulent, doivent ou peuvent apporter au quotidien ?*

Des rêves et un amusement fou.

EK : *Dans le dernier Métabaron, on peut lire "Ce qui donne le pouvoir aux héros c'est la souffrance", ceci constitue t'il un résumé de l'"état de héros". pourriez - vous nous éclairer sur ce point ?*

Vous confondez l'écrivain avec ses personnages. C'est le héros qui se maltraite. C'est le héros qui souffre parce qu'il a besoin de ça : Je ne peux rien faire : Il me demande à être mutilé et j'obéis.

EK : *Vos personnages semblent toujours avoir une quelconque faute à racheter, ou bien une faille à combler (ce qui nous a amené à l'idée de Rédemption). Pouvez vous nous expliquer ?*

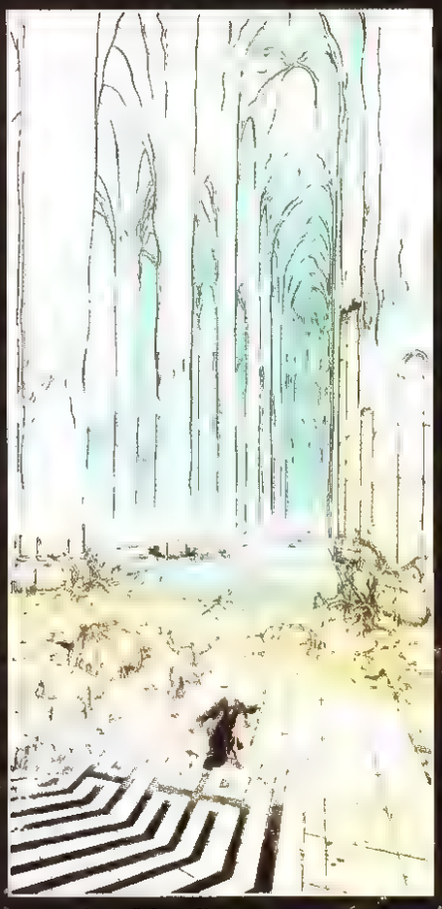
Dans notre civilisation malade nous naissons tous mutilés et incomplets. Se compléter est le travail de toute une vie.

EK : *Qu'est ce qu'un héros selon Jodo ?*

Un être qui a peur mais qui n'est pas un lâche.

EK : *Vos pages expriment une cruauté rare (comme dans le début de Mégalex, dans Avant l'Incal ou les Métabarons), pourquoi ? Quel sens faut-il voir à ces débordements ?*

Toute la tragédie mexicaine est aussi d'une rare cruauté : Il paraît qu'Antonin Artaud, on a cessé de traiter [illegible] comme un



aspect "rare" dans l'art.

EK : *La technologie tient une part importante (grandissante ?) dans vos scénarios, mais elle semble être drôlement ambiguë. De façon générale, comment la concevez vous, qu'est-ce qu'elle représente ?*

Pour savoir ce que représente la technologie d'une façon métaphysiquement vertébrée, dans une nuit de pleine lune, le philosophe doit s'enfoncer un vibromasseur dans le cul. Ce n'est que de cette façon hautement académique qu'il pourra comprendre à fond le fond de la chose.

EK : *L'image de la mère revient souvent, et vient régulièrement se confondre avec celle de l'amante (l'Incal, les Métabarons ...) Pourquoi cette fusion des rôles ?*

Pour m'éviter des développements fastidieux, je vous recommande la lecture de *l'Introduction à la Psychanalyse* de Freud. (Ce n'est pas une BD)

EK : *Je crois avoir remarqué que dans votre prose, qu'on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs, et justement des œufs il y en a partout !! (Ove Tenebrae, l'impératrice a la forme d'un œuf, la dictature ovarienne de Face de Lune, les œufs dans le dernier Métabaron, etc.). Ils ont une symbolique particulière ou c'est juste une histoire personnelle ?*

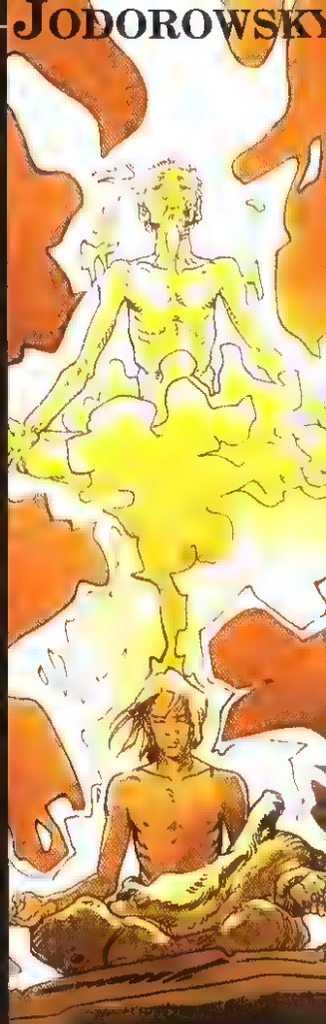
Oui c'est une histoire personnelle, ma mère était un cygne.

EK : *L'amour est-il l'unique remède à tous les maux ?*

L'aspirine marche bien aussi.

EK : *Enfin quelles leçons faut-il retenir de tout ça ?*

Si tu vois un boudha sur ton chemin coupe-lui le cou !!



"C'est le héros qui souffre parce qu'il a besoin de ça : Je ne peux rien faire : Il me demande à être mutilé et j'obéis..."

Filmo : (65-75)

La montagne sacrée, El Topo, Santa Sangre

Bédés :

Annibal 5 (*Manuel Moro* (65-75) puis *Georges Bess*, 1.Dix Femmes avant de mourir, 90 ; 2.Chair d'orchidée pour le cyborg, 92

Fabulas panicas (*lui-même*, Mexico)

Les yeux du chat (*Moebius*). 78

L'Incal (*Moebius*)

1 L'Incal noir, 81 , 2 L'Incal lumiere. 82 ,
3 Ce qui est en bas, 83 , 4 Ce qui est en haut, 85 ;
5 La cinquième essence 1-Galaxie qui songe, 88 ,
6 La cinquième essence 2-La planète Difool, 88

Alef-Thau (*Arno*) .

1.L'enfant-tronc, 83 , 2 Le Prince manchot, 84 ,
3 Le Roi borgne 86 , 4 Le Seigneur des illusions, 88 ,
5. L'Empereur bossu, 89 , 6. L'Homme sans réalité, 91 ,
7 La Porte de la vérité, 94

(*Covial*) 8 Le triomphe du rêveur, 98

La saga d'Alendor (*Sylvio Cadelo*)

1. Le dieu Jaloux, 84 , 2 L'Ange Carnivore, 86

Les jumeaux magiques (*Georges Bess*, 87) Hachette

Le Lama Blanc (*Georges Bess*)

1 Le Lama blanc, 88 , La Seconde Vue, 88 ,
3. Les Trois Oreilles, 89 , 4 La Quatrième Voix 91
5. Main fermée, main ouverte, 92 , 6.Triangle d'eau triangle de feu, 93

Avant l'Incal (*Zoran Janjetov*)

1. Les deux orphelins, 88 ; 2. Détective privé de classe R, 90 ,
3. Croot, 91 , 4. Anaco-psychotiques, 92 :
5. Ouisky, spv et homéoputes, 93 , 6. Suicide allée. 95

La passion de Diosamante (*Jean-Claude Gal*, 92)

Juan Solo (*Georges Bess*)

1 Fils de flingue, 95 ; 2 les chiens du pouvoir, 96 ;
3. La chair et la gale, 98 4.Saint Salaud, 99.

Aliot Le Fils des ténèbres (*V. De la Fuente*, 96) Dargaud

La Caste des Méta-Barons (*Juan Gimenez*)

1. Othon le trisaïeul, 92 ; 2. Honorata la trisaïeule, 93 ,
3. Aghnar le bisaïeul, 95 , 4 Oda la bisaïeule, 97 ;
5. Tête d'acier l'aïeul, 98 , 6. Doña Vicenta l'aïeule, 99

Face de Lune (co-écrit et dessiné par *François Boucq*)

1. La Cathédrale invisible, 92 ; 2 La Pierre de faîte, 97 ; Casterman

Griffes d'Ange (*Moebius*, 94)

Le Coeur Couronné (*Moebius*)

1 La folle du sacré-coeur, 92 , 2 Le piège de l'irrationnel, 93 ;
3 Le fou de la Sorbonne, 96.

Gilles Hamesh, privé (de tout) - Polar extrême (*M. Durandur*, 95)

Les Technopères (*Zoran Janjetov*, Couleur : *Fred Beltran*)

1 La pre-ecole Techno, 98 , 2 L'école pénitentiaire de Nohope, 99.

Megalex (*Fred Beltran*)

1 l'Anomalie, 99

La vérité est au fond des rêves (*Jean-Jacques Chaubin*)

Sauf contre-indication ces titres sont édités aux Humanoïdes Associés.

Romans et autres :

L'Arbre du Dieu Pendu (traduit en 1996)

Dune album des projets d'adaptation au cinéma, avec Moebius.

Les Araignées sans Mémoire

Le Paradis des Perroquets (prix de l'Humour Noir en 1985).

Le théatre de la guérison

Le trésor de l'Ombre Recueil illustré (avec *François Boucq*, 99).

FOLLE IMAGE

Librairie spécialisée BD
Ex-libris, tirages limités, rencontres;
une affiche inédite au tirage limité est offerte
à nos plus fidèles clients !

folleimage.com

Notre librairie dispose d'un catalogue complet d'albums
et de nouveautés, avec et sans Ex libris.
Tous ces articles sont evidemment disponibles en VPC,
en vente aux meilleurs prix.
Vous pouvez nous joindre du lundi au samedi, de 11h à 19h

Tel: 33/0 - 320 550 625
12, rue de la Clef - 59000 Lille - France
Fax : 33/0 - 320 551 867

Decouvrez tous les ex-libri
sur folleimage.com

Alpha Omega Librairie

COMICS
BACK ISSUES
TOYS
MAGAZINES
VIDEO
T-SHIRTS
STAND - UP
GAMING - CARDS
TRADING - CARDS
POSTERS..

www.alphaomega.fr
L'autre Dimension de la VPC

Précommandes . Comics $ a 6f 50

Abonnements pour 6 n achetés, le 7ème offert

Buffy Marvel Knights Startrek Starwars, Spawn Witchblade Southpark X Files
Marvel, Image, DC, Chaos, Semic Marvel France

ALPHA OMEGA librairie

Fax : (33) 0 320 559 054
25 rue de la Clef -59800 LILLE
Alpha.Omega@wanadoo.fr

Au carrefour des univers...

ALPHA OMEGA librairie

L'autre Dimension de la VPC

Tel : (33). 0 320 319 375

STARWARS
BABYLON 5
STARTREK
NEXT GENERATION
DEEP SPACE NINE
VOYAGER..

VIDEO
T-SHIRTS
POSTERS
STAND - UP
MAGAZINES
TRADING - CARDS
GAMING - CARDS etc

Startrek, Starwars, Buffy, Southpark
Witchblade, Spawn, X-files

TOYS COMICS BACK ISSUES

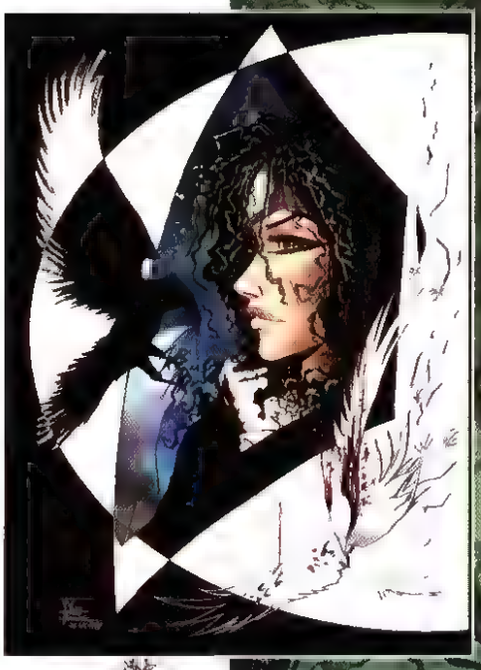
Précommandes et Abonnements

Marvel, Image, DC, Chaos...

Alpha Omega Librairie
25, rue de la Clef - 59800 LILLE
Alpha.Omega@wanadoo.fr

Voici le premier volet de cette rubrique consacrée aux jeunes talents. Les images présentées dans ces pages sont des travaux d'amateurs (au noble sens s'entend), et nous ne pouvons regretter qu'une chose c'est de n'avoir plus de pages à leur consacrer.

Leurs auteurs (pourquoi pas vous ?) ne sont pas encore publiés. Peut-être certains ne le seront jamais, mais votre soutien ou votre avis feront sans doute la différence, alors n'hésitez pas à leur écrire, nous ferons suivre !

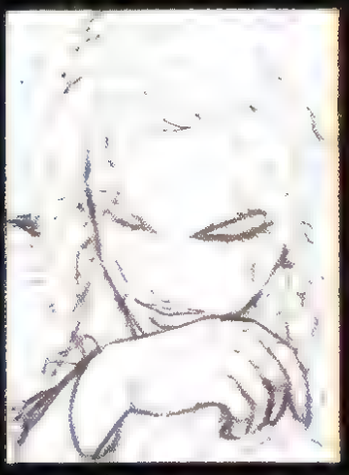


François Mey, est un jeune auteur de vingt-trois ans.

C'est un jeune homme timide et rougissant, qui s'exprime sur le papier avec une facilité déconcertante. Prof. de français le jour, dessinateur la nuit, il voue ses loisirs à ses planches...

Voici un aperçu d'Emeraude, premier projet ambitieux. Il relate les aventures d'une jeune femme dans une quête initiatique et magique au travers de contrées imaginaires

Mystères et intrigues sont au rendez-vous de ce périple étrange et poétique



Portrait Chinois : Si j'étais...

Un livre

Un chasseur

Une fleur

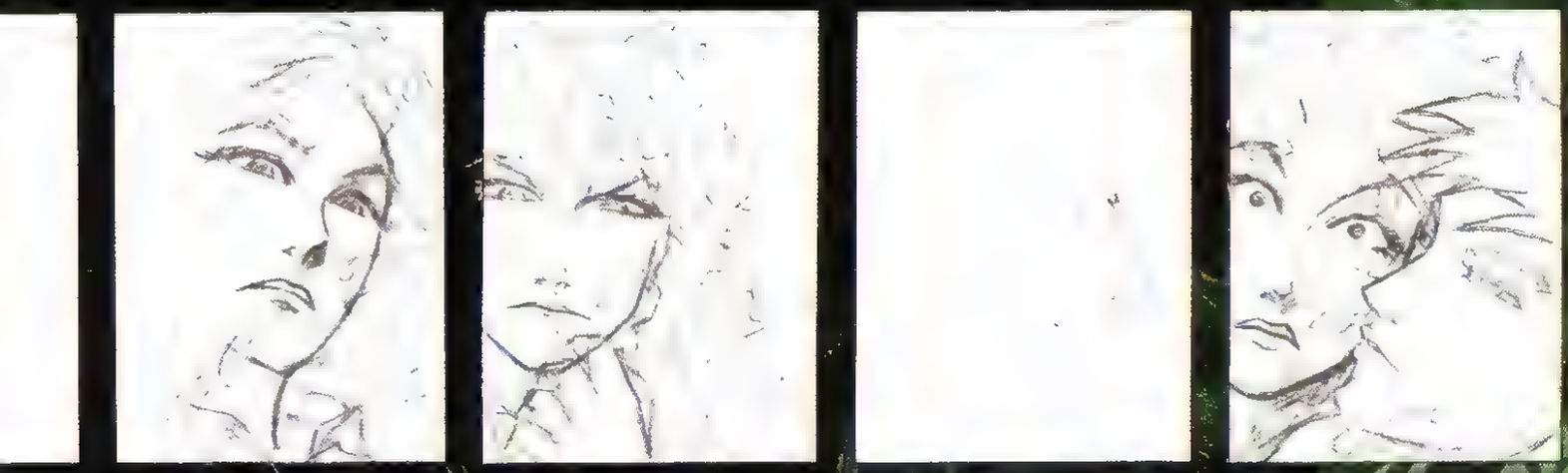
Un esclavon

Une couleur

Un animal

A vous de retrouver les multiples influences du jeune femme. Un indice : il faut chercher au delà de la littérature, de nombreux grands peintres bien plus fréquemment que dans la bande dessinée européenne ou américaine, qu'ils aient tort ou tout autant.

Je me perds... Disons que si j'étais capable de si bien parler de moi, je ne dessinerais pas.



...Un dessinateur :

...Un film :

...Un dessin animé :

...Une pierre précieuse :

...Une actrice :

< De leur premier disque en 1962 à leur séparation en 1970, les Beatles ont vendu 225 millions de disques, et trois fois plus depuis cette date. La seule chanson *Yesterday* existe en 1200 versions et est encore jouée aujourd' hui 1500 fois par jour dans le monde... >

DICTIONNAIRE DES BEATLES

DANS LA MÊME COLLECTION

LIBRES, DISPONIBLES, CHERCHENT... FANS, VIERGES OU PAR CORRESPONDANCE

Bon de commande à retourner (ou à recopier)
avec le paiement par chèque à l'ordre de « LA MÂSCARA » à :
LA MÂSCARA / 4 ter boulevard Gabriel Lauriol / 44300 NANTES / Tél : 02 51 86 14 14

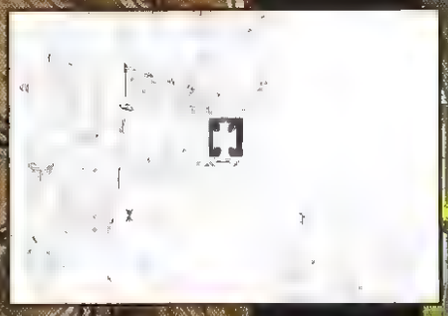
Nom : ..... Prénom: .....
Date de naissance .. .. Adresse : .....
Code postal..... Ville:.....

Je joins un chèque de [ ] F correspondant à la commande suivante .

Titre	Quantité	TOTAL
❒ DICTIONNAIRE DES BEATLES	125F x [ ] =	[ ] F
❒ HISTOIRE DU ROCK	125F x [ ] =	[ ] F
❒ SATANISME ET SORCELLERIE DANS LE ROCK	125F x [ ] =	[ ] F
❒ ROCK . LA FUREUR DE MOURIR	125F x [ ] =	[ ] F
+ Frais de port (étranger et DOM-TOM, nous consulter)		
❒ pour un livre . 21F		[ ] F
❒ gratuit pour 2 livres ou plus		0 F
TOTAL DE LA COMMANDE		[ ] F

Les Chroniques de la Lune Noire, Aztec, Atlantis 2... Ces noms vous évoquent certaines de vos lectures ? Pourtant il ne s'agit pas de BD dans cette rubrique mais du travail de "Designer" d'Angel, au sein de l'équipe hyperactive de Cryo.

CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
présente...



AK ***Tu as toujours travaillé dans le jeu vidéo ?***

Non, J'ai déjà travaillé dans la bande dessinée, j'ai fait "*Les maudits*" avec Rocca (Ramaïoli) chez Soleil, mais il y a eu quelques frictions avec l'éditeur.

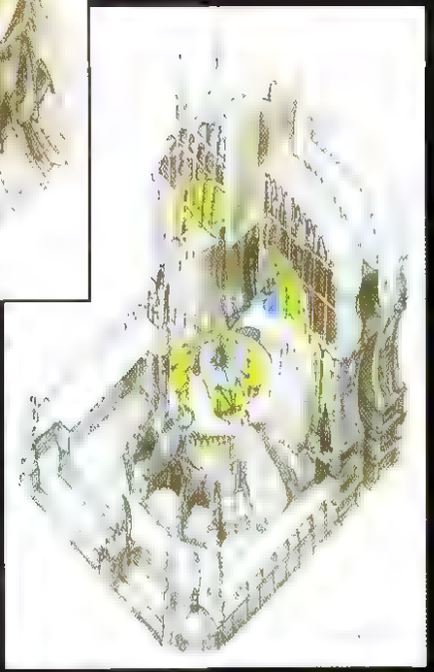
AK ***Ce sont deux mondes différents ?***

Non, je ne vois pas vraiment de différence. Au niveau du travail, c'est toujours du dessin. Encore qu'un auteur de BD sur une série, reprend les mêmes idées pendant toute la durée de sa série.

Une porte sans prétention et un simple panneau *"Cryo Interactive Entertainment"* nous cache la véritable ampleur de la société parisienne. En effet, la porte s'avère blindée et nous révèle dès que nous la franchissons, un immeuble entier, sur trois étages, de pièces emplies de machines et de gens. Partout les écrans nous montrent, qui un personnage aux mouvements pas encore assurés, qui un décor en cours de modélisation.

Et entre deux salles de réunion, rencontrons l'un de ceux qui n'utilisent pas l'outil informatique : Angel, *"designer"* comme on dit ici, qui nous prouve que la frontière est étroite entre la case et l'écran.

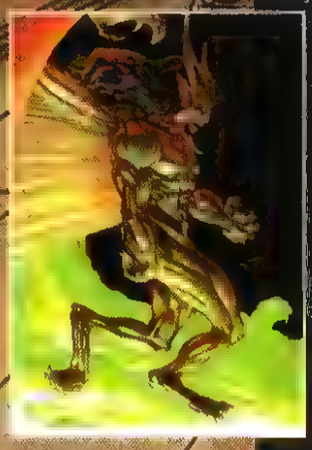
"Nous, il faut constamment qu'on se renou velle, il faut toujours qu'on aille chercher d idées, tout ce qu'on peut imaginer et que l'o peut mettre dans nos travaux..



Dixit l'infographe : "Pour les décors, on part des design en 3D isométrique d'Angel, on crée un "filaire", une structure en 3D sur laquelle on va poser les matériaux, on les fabrique à partir de "maps" on attrape ces trucs-là, on va sous photoshop les bidouiller et après on les plaque sur l'objet final."

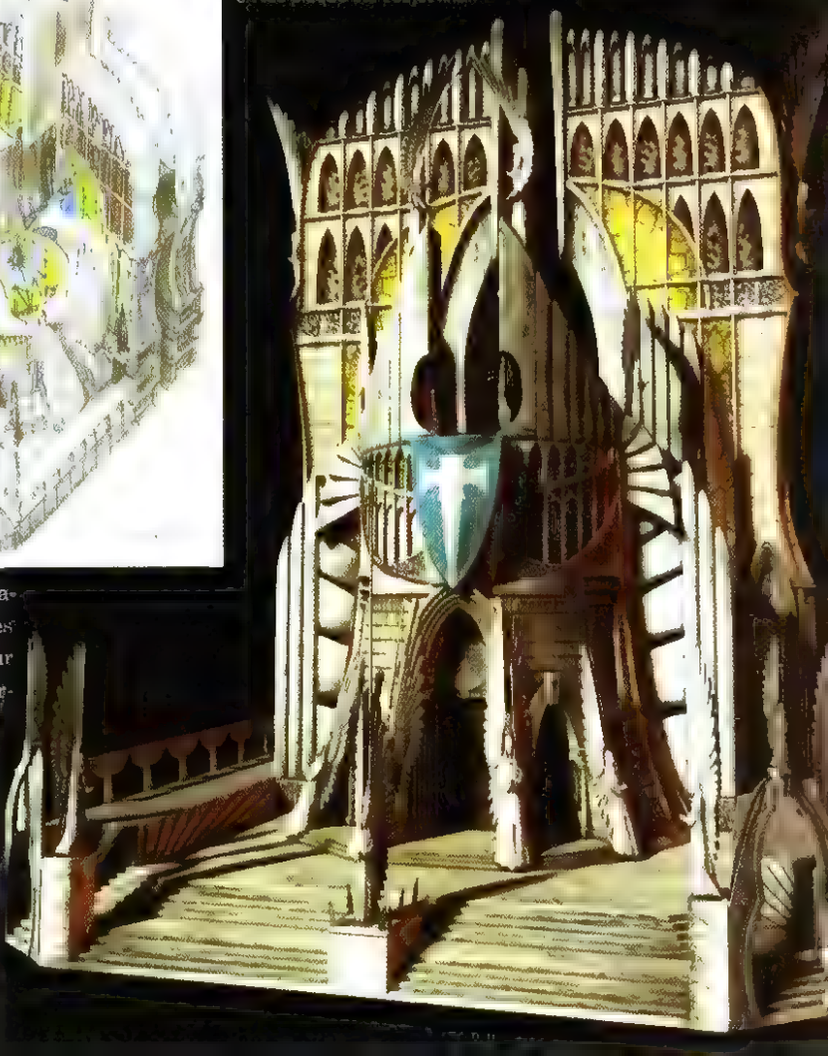
AK ***Justement, qu'est-ce qu'un "Designer" ?***

Ah, le jeux vidéo est plein de termes anglais, dans une équipe de production graphique (ceux qui ne conçoivent pas le code d'un jeu mais son aspect à l'écran), le designer est celui qui crée les éléments sur le papier, qui élabore les schémas techniques afin que les infographistes aient des repères précis pour modéliser et texturer les décors et les personnages d'un jeu.



A gauche, le Balgator est l'un des nombreux exemples de personnages dont Ledroit n'a jamais conçu les pieds !."

Le crée de toutes pièces des éléments que l'auteur de BD n'a même pas esquissé."



Alors que nous, il faut constamment qu'on se renouvelle, il faut toujours qu'on aille chercher des idées, tout ce qu'on peut imaginer et que l'on peut mettre dans nos travaux.

A : *e n'est pas tout à fait le même genre de dessin*

On a adapté nos styles par rapport à ce qu'ils font eux ici, le monde de la BD, c'est le monde de la BD, quand je suis arrivé ici, moi je savais pas. Je faisais des Bô dessins...Quand je voyais ce qu'ils me disaient, je me disais "Faut que je les aide,

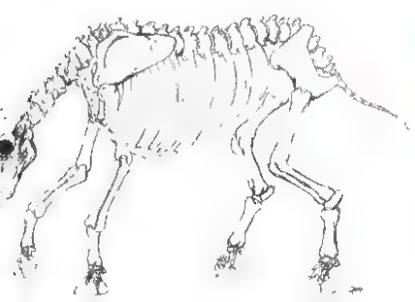
ça peut pas marcher ça", puis j'ai compris les 3 vues, les dessins techniques, au fur et à mesure je me suis fait une culture 3D, c'est ça qui a permi de faire des super-trucs ! Surtout les Chroniques, qui est un super jeu ! (j'essaie de le vendre !!) *(rires)*

A : *omment es-tu passé de la au jeux vidéos*

Froideval (scénariste notament des Chroniques de la Lune Noire en BD) m'a fait entrer, normalement je devais faire Dragon Lore en BD (qui ne s'est pas fait), puis en jeu. Pour finir j'ai atterri sur les Chroniques.

A : *t sur quels jeux as-tu travaillé*

J'ai travaillé sur "*Lune Noire*" donc, d'après les dessins de Ledroit et avec les directives de Froideval. J'ai collaboré au design sur *Atlantis 2 ;* et sur *Aztec*, là, j'ai fait toute la partie créative. Enfin, il y a un jeu sur lequel j'ai passé beaucoup de temps : Dragon Lore 3. C'est un projet qui me tenait beaucoup à cœur, mais pour le moment il est suspendu.



A : *. l y a beaucoup de projets qui s'arrêtent comme ça au bout d'autant de mois de travail*

Oui, C'est un peu le problème avec les jeux vidéos, il y a beaucoup de projets qui commencent et une bonne part qui n'arrivent jamais au bout, et comme nous sommes au début de la production... Dragon Lore j'ai passé plus de six mois dessus. C'est un univers qui existe déjà, mais j'ai repris le troisieme en auteur, c'est à dire que j'ai tout recommencé à zéro. Je recrée tout, c'est plus puissant...

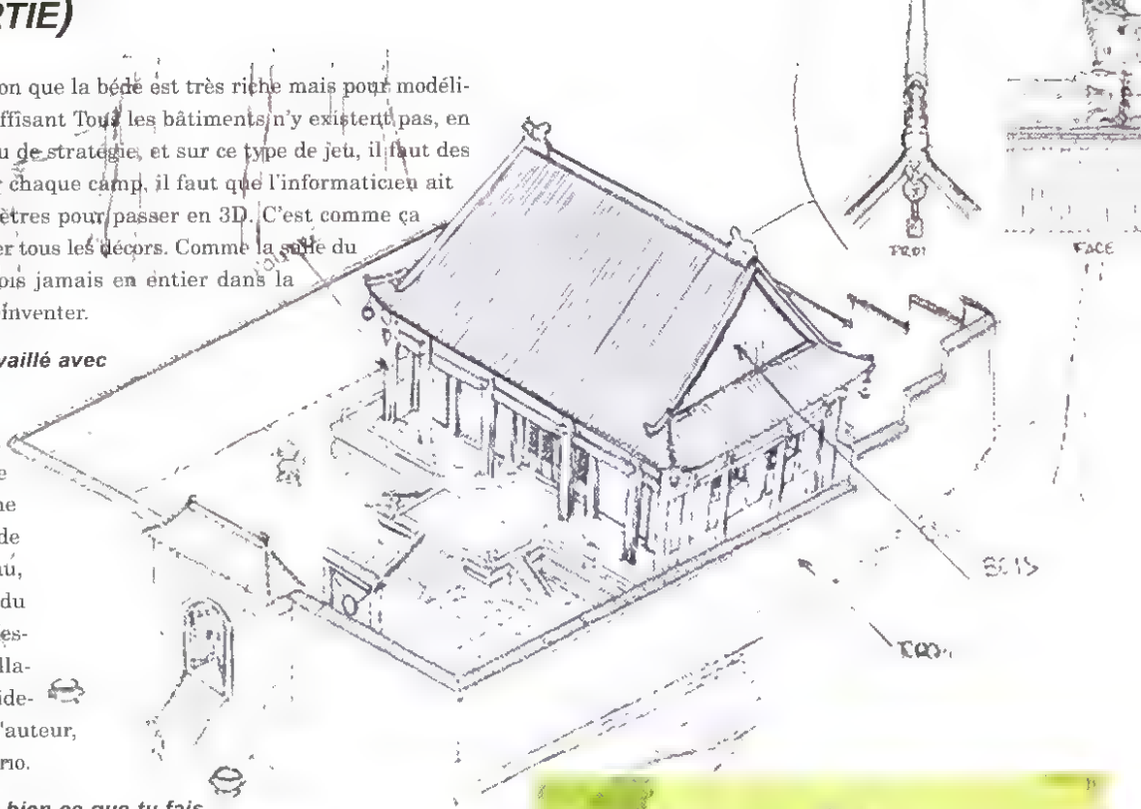
A : *asser ensuite sur les hroniques ça représente un gros changement*

Bosser sur ce jeu, c'était un peu plus contraignant parce que l'univers existe, c'est moins créatif, puis ça t'appartient pas. Sur ce jeu là, je ne suis pas auteur, j'ai bien moins de liberté.

A : *omment procèdes-tu dans ces cas là*

T'es obligé de chercher dans les bouquins pour reprendre les décors et les personnages et puis tout ce qu'il n'y a pas, il faut l'inventer. Pour faire les personnages tu dois tous les reprendre et faire des vues de face, de profil et de dos. Je me suis aperçu que Ledroit n'aime pas les pieds ! J'ai été obligé de tous les refaire. Par exemple on ne voit jamais ceux de Ghorgor. J'ai du les créer.

On a l'impression que la bédé est très riche mais pour modéliser c'est pas suffisant Tous les bâtiments n'y existent pas, en plus c'est un jeu de stratégie, et sur ce type de jeu, il faut des bâtiments pour chaque camp, il faut que l'informaticien ait tous les paramètres pour passer en 3D. C'est comme ça qu'il a fallu créer tous les décors. Comme la salle du trône que tu vois jamais en entier dans la BD, j'ai du la réinventer.

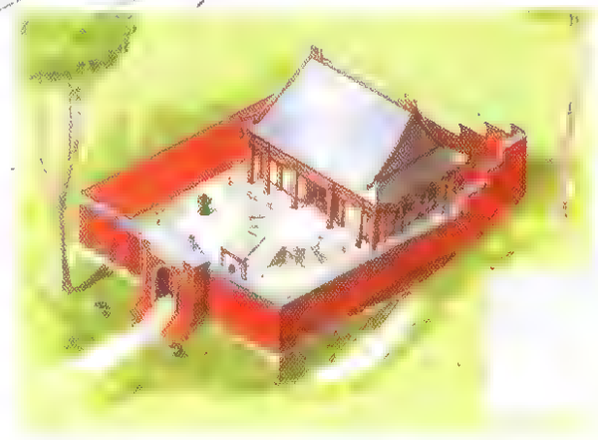


A : *u as pas travaillé avec edroit*

Pas vraiment, Ledroit a fait le storyboard d'une quarantaine de pages, très beau, et la pochette du jeu mais pour l'essentiel j'ai collaboré avec Froideval, c'est lui l'auteur, il a fait le scénario.

A : *u aimes bien ce que tu fais s-tu besoin d'un regard extérieur sur ton travail*

Non pas spécialement, j'ai mon style point. Moi, j'ai jamais personne qui me donne un avis, même ici, je demande toujours à John *[Mac Cambridge, designer de Saga et Tales]*, il veut pas !! (rire) Alors que moi, j'aime bien donner un avis...



A : *le pauvre malheureux il faut donner les violons là*

Non, arrête ! , déjà que Froideval m'appelle Caliméro !

A : *assons à autre chose alors, laissons cette douloureuse expérience de coté, tu nous as cité ztec et tlantis 2*

Atlantis deux, j'ai juste participé, on était en collaboration. Et Aztec C'est culturel, ça n'a rien à voir avec les Chroniques.

"Le jeu c'est un peu éphémère, au bout de six mois c'est périmé, tandis qu'une bédé c'est une œuvre, un album ça reste..."

A : *est quoi la différence alors pour ton travail*

Rien ! il n'y a rien de différent, la différence elle se situe au niveau du jeu lui même, quand il est fini mais pour moi ça représente le même travail

A : *Il n'y a vraiment rien qui change*

Si, quand même, pour les jeux culturels il y a le coté historique. On a des experts qui viennent pour voir le travail et donner un avis historique comme "Ce rouge, c'est pas ce rouge-là, les fresques c'est pas comme ça...", en gros ils jugent les décors extérieurs et intérieurs. Donc ils nous imposent les fresques ou les formes de bâtiments. Par exemple, il y a des couleurs qui sont interdites sur certains bâtiments.

A : *Alors tu as des gens qui viennent des musées*

Oui, tu vois pour Versailles et l'Egypte c'était les musées nationaux, et là pour Aztec quelqu'un est venu du musée de Mexico.

A : *Ils exigent certaines qualités*

Bien... Moi j'aime bien les aztèques, ça tombait bien. Ils étaient étonné que j'en sache autant, généralement on les confond avec les mayas et les incas, j'ai bien aimé.

A : *Tu le cites au passé alors que le jeu sort à peine Quand un jeu sort, vous avez fini de travailler dessus depuis un moment*

Ca dépend, les Chroniques, ça fait plus d'un an que j'ai fini, j'ai bossé huit mois dessus, Aztec, j'ai bossé trois mois, j'ai fini en mars, il n'est sorti qu'en octobre.

Et là j'ai fini les Chroniques 2, juste avant l'été, c'est un "Add-on" sur les morts-vivants, et là, tout est de moi, j'ai pas eu à regarder la BD ni rien. J'ai juste repris le thème des derniers tomes qui sont un peu mésopotamiens.

A : *Lequel de ces nombreux projets t'as le plus plu*

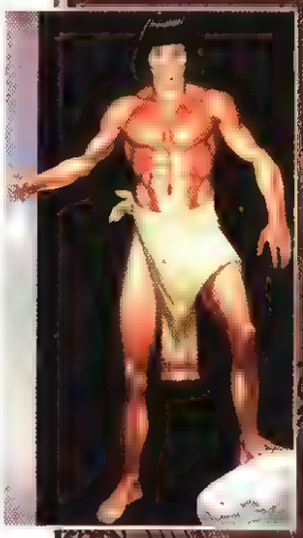
C'est difficile, d'autant plus que c'est là que tu te rends compte que le jeu c'est un peu éphémère, au bout de six mois c'est périmé, les machines évoluent tellement vite que le produit qu'on a fait avec tes dessins est dépassé... Tandis qu'une bédé c'est une œuvre ; un album, ça reste !

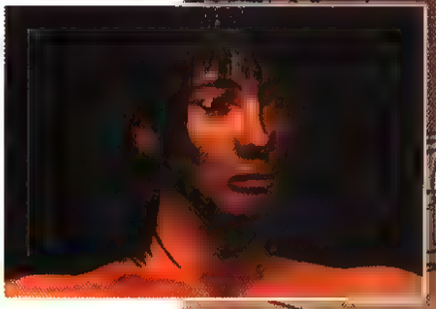
A : *Tu as réalisé un vieux rêve*

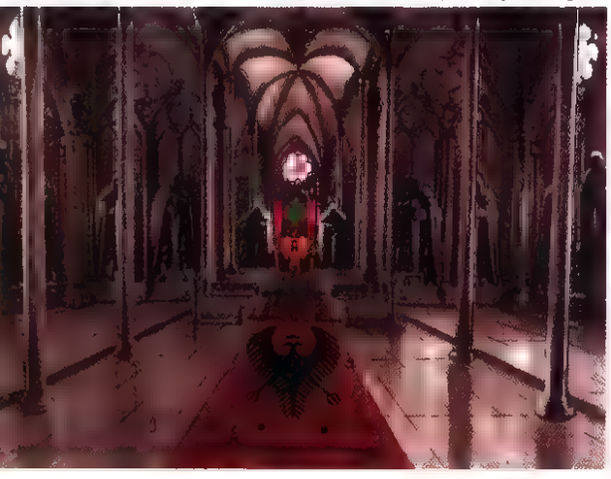
Oui ! J'étais artisan, ça n'a rien à voir, j'avais un métier stable, tranquille, maintenant, je gagne moins mais je fais ce que j'ai toujours voulu faire... Je ne suis pas dans la BD, mais je suis proche...

Et l'infographiste ?

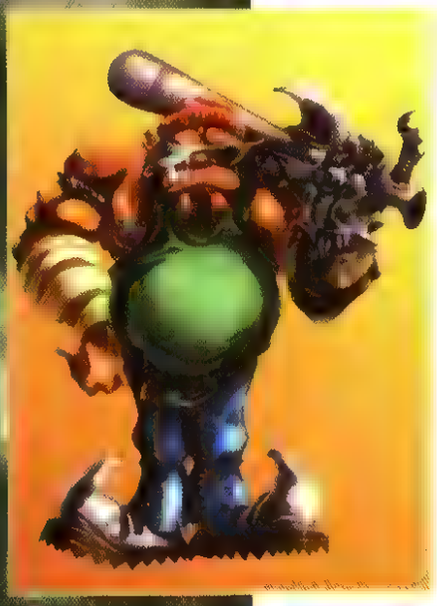
Frank Letiec (D A. sur Aztec) et *Grégoire Valayer* (Infographe) nous livrent quelques-unes de leurs recettes, on retrouve leurs propos tout au long des discussions techniques de cet article







Le Crayon du Jour...



David Bauwens n'est pas un artiste très connu, mais son travail sur plusieurs jeux de rôles, et sur le magazine Backstab en tant qu'illustrateur valait bien qu'on fasse le détour. Pour un premier numéro, il était tout de même important de parler un peu aussi de ceux dont on parle moins et qui se forgent une carrière à force de passion et de persévérance. Il travaille en ce moment sur un jeu vidéo pour la société Hydravision, mais le projet est encore tenu secret par ses concepteurs. Maître du noir et blanc et des ambiances ténébreuses, ce jeune artiste nous fait part de son parcours et de ses influences.

"...Je dessinais les personnages sur du bristol pour jouer avec, et on se racontait des épisodes avec nos bonhommes en carton..."

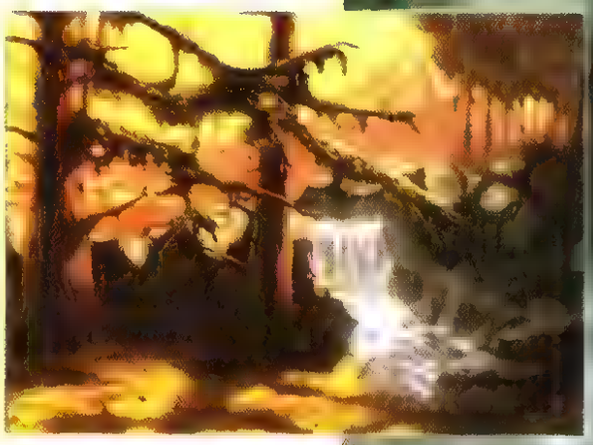
Ismaël Bonaparte «Natcher» 98.

A ***i tu devais te présenter, tu commencerais comment..***

Euh.. j'ai vingt-huit ans, je dessine depuis l'age de 8 ans, et je suis autodidacte, mais c est le cas de beaucoup de gens dans ce métier. J'ai commence a dessiner en regardant Sankukai a la télé.

(yeux hilare devant notre air incrédule),

Sisi c'est vrai, je vous assure, on était dans le garage d'un copain et je dessinais les personnages sur du bristol pour jouer avec, et on se racontait des épisodes avec nos bonhommes en carton. Par la suite ça c'est systématisé et j'ai dessiné un peu tout ce que je voyais dans les films. Vers douze-treize ans je faisais mes propres personnages.



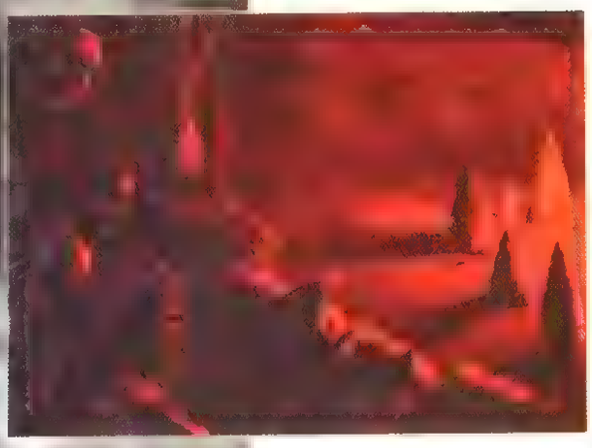
eux-tu nous parler un peu de ce que tu fais omment as-tu appris

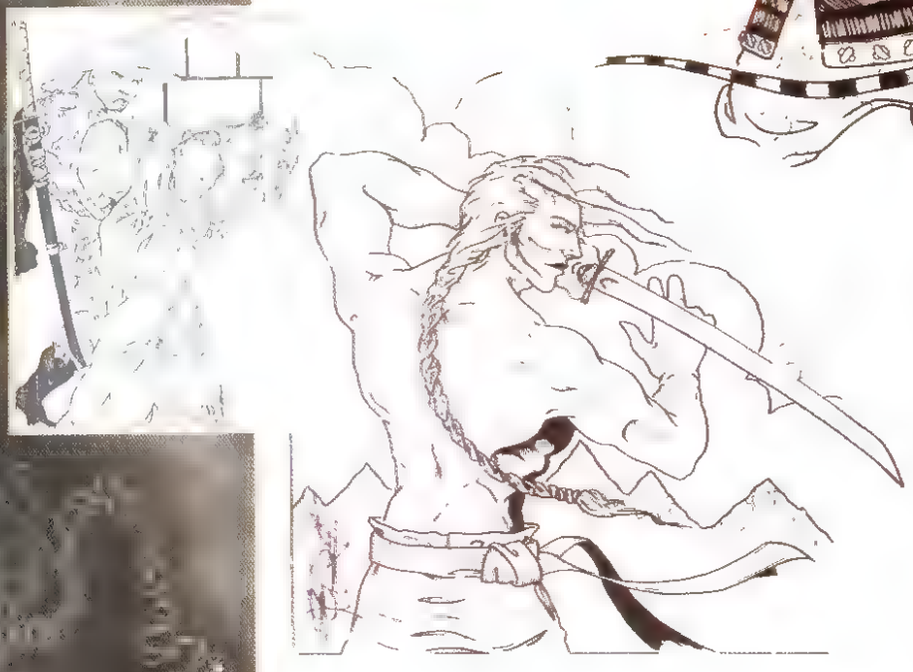
Bien comme je vous l'ai dit je suis autodidacte, j'ai pas fait d ecole d art. Ça veut dire observer beaucoup, regarder ce qui se fait et trouver comment ça marche, et passer pas mal de temps à essayer L'inconvénient c'est qu on perd beaucoup de temps avant d'avoir un résultat qui convienne.

Maintenant je travaille beaucoup plus sur le noir et blanc. J'utilise surtout des feutres à pointe fine et des marqueurs. Pas de Rotring, ni de plume.

Au début j ai fait de la couleur et du pastel sur des grands formats. J'ai fait toute une série sur des geishas, et je les ai vendues. Si j'avais un conseil a donner c'est de garder des copies de vos travaux. Les premiers qu'on fait sont vite offerts ou vite vendus, et plus tard, enfin maintenant j'aimerais parfois avoir des traces pour les revoir avec un peu de recul. Maintenant je garde au moins une photo ou une photocopie.

LE CRAYON DU JOUR...



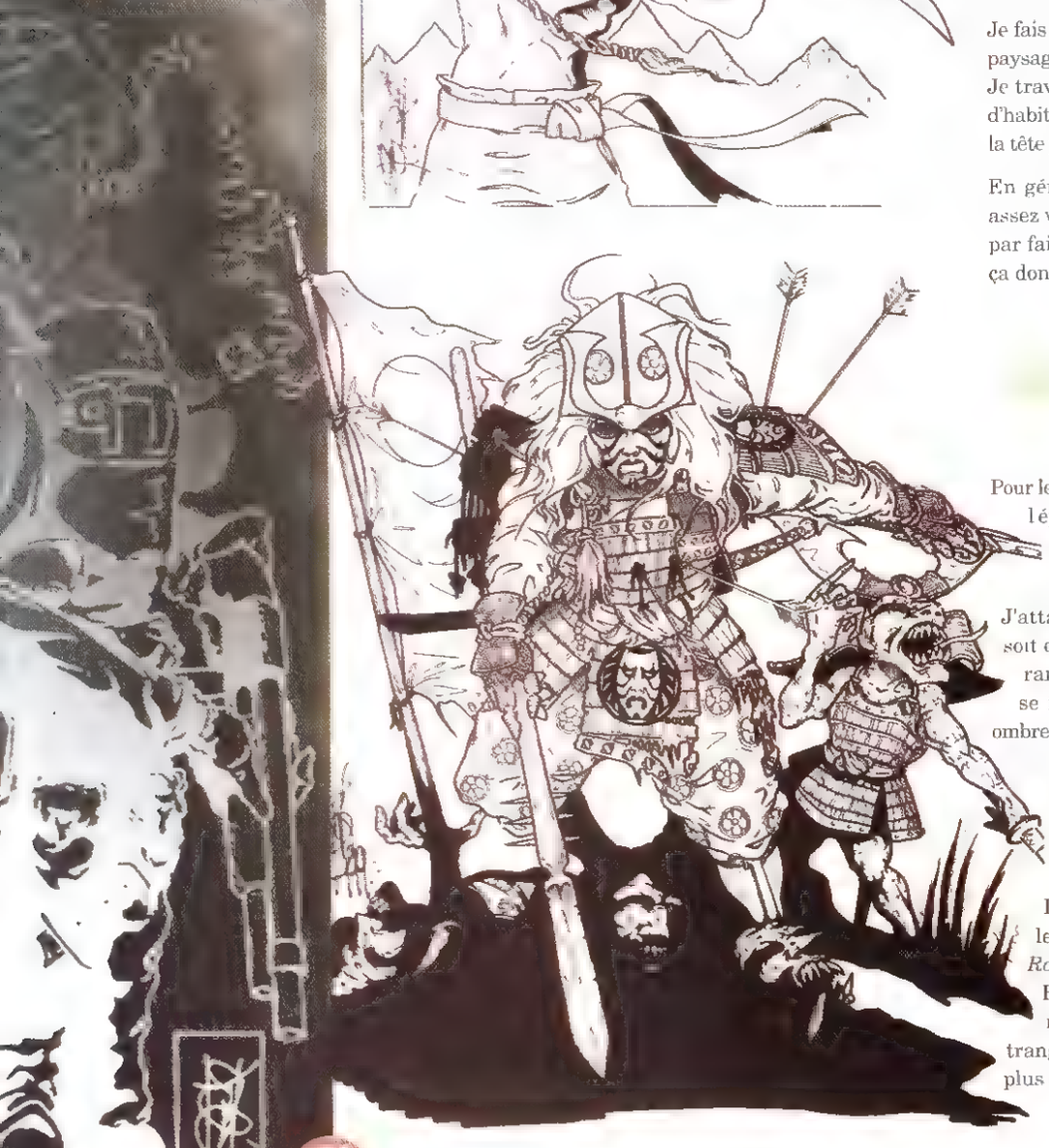


eux-tu nous en dire un peu plus sur tes techniques ? omment crées-tu un dessin ?

Je crois que la première chose c'est d'avoir l'idée et de pas la perdre. Je me raconte constamment des histoires, et je les imagine de façon très visuelle. Quand tu dessines, tu cogites déjà sur un autre dessin, et un autre... Je note tout ! Le truc c est d'attraper les images quand je les ai dans la tête . je commence un dessin et régulièrement j'arrête pour poser un croquis. Si tu perds ton idée, hop, c'est fini ! Tu la retrouveras pas comme ça !

Je fais toujours beaucoup de personnages en situation, et peu de paysages. Il faut croire qu'y a des habitudes qui se perdent pas ! Je travaille très peu d'après photo, je dessine ce que j'imagine. d'habitude, quand je commence un croquis je fais une boule pour la tête puis c'est parti ! Tout le reste c'est brodé autour.

En général, les crayonnés sont jamais finis, je les attaque assez vite à l'encre et c'est fini au noir.d Je dessine des masses par fainéantise, parce que ça va plus vite, puis ça donne bien, ça donne un coté Bradstreet, c'est cool !



pas besoin de quaran gérer. Une ambiance une feuille d'arbre

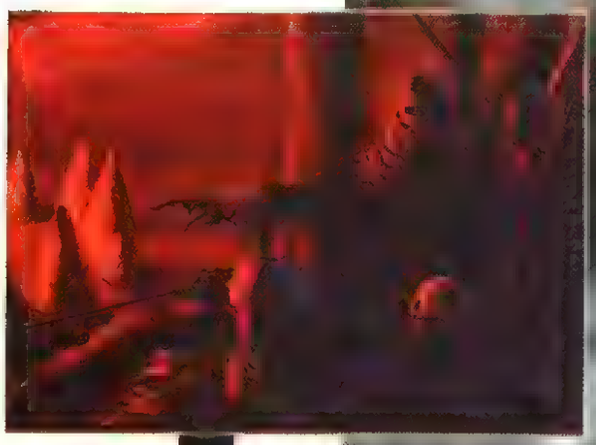
Pour le contour c'est vachement bien quand tu fais un contraste sur l épaisseur du trait, ça donne du relief et de la profondeur. J utilise souvent un feutre 0.1 pour faire l'intérieur, et un 0.8 pour l'extérieur. Les masses je les remplis au marqueur.

J'attache beaucoup d'importance aux visages, il faut que ça soit expressif ; c est le plus important ; Ya pas besoin de quarante millions de décors, faut suggérer. Une ambiance ça se fait avec pas grand chose, une feuille d'arbre ou une ombre bien placée...

uelles sont tes influences ?

Pour les dessinateurs, y a surtout *Bradstreet* et *Bolton*. Que des "B quoi, et puis moi Bauwens !

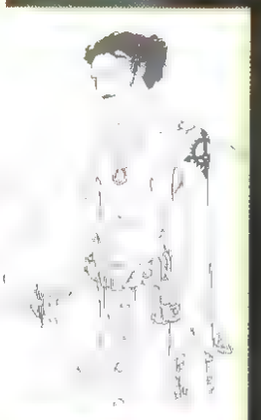
Le cinéma fait beaucoup parti de mes influences, j'aime les films d'horreur, les films italiens avec des zombies de *Roméro*, et les films de *Clive Barker* comme Cabal et Hellraiser. Sinon j'adore *Tim Burton*, je le trouve délirant, j'ai beaucoup aimé Edward aux mains d'argent, l'étrange Noel de Monsieur Jack, et le dernier, Mars Attack, en plus c'est très varié, c'est extra.



u est en train de travailler pour le jeu de rôle « égende des inq nneaux», 'est un travail de commande important, peux tu nous dire comment ça se passe

On fonctionne beaucoup par fax et par télephone, tu reçois des descriptifs assez précis de ce qu'on attend, une scène ou un personnage. Là tu dois respecter le maximum de consignes mais ils sont pas trop contraignant sur ce que tu mets en plus, et tu peux broder autour de la description

Les premiers dessins sont très longs à faire, il y a un gros travail de recherche à faire pour respecter l'ambiance et le coté historique (Japon mediéval). J'ai trouvé beaucoup de documents dans les magazines et les livres d'art et en fouillant dans les bibliothèques des copains ! C'est intéressant de travailler sur un livre entier parce qu'à la longue ça devient plus facile de dessiner et tu peux être plus rapide et trouver des trucs pour aller plus vite. Par exemple, pour les armures ou les kimonos, la forme reste identique, les contours de l'objet restent les mêmes et tu changes surtout les motifs.



Je crois qu'on peut dire que c'est un boulot de dingue, c'est fatiguant, puis c'est pas évident pour la vie de famille. Il faut vraiment être passionné pour faire ça ! Tu peux rester quinze jours sans nouvelles et sans commande à te demander quoi dessiner pour prendre de l'avance. Une autre fois ils t'appellent en plein coup de bourre le jeudi soir pour te filer une dizaine de dessins à faire qu'ils veulent le lundi matin sur leur bureau. Quand c'est comme ça tu y passes la nuit pour que ça parte le matin. mais tout ça c'est vite éclipsé si tu le prend comme un challenge. T'es obligé de travailler vite et d'être efficace. Par exemple, au début je dessinnais les brins de corde un par un sur les armures, maintenant je fais des hachures. Une fois reproduit en petit ça donne aussi bien mais c'est bien plus vite fait. De la même façon les aplats permettent de gagner du temps, je m'en sers peu pour ce travail là parce qu'on me demande beaucoup de clarté.

LE CRAYON DU JOUR...

Les dessins sont payés selon la taille qu'ils feront une fois reproduits. Tu as vite fait de te rendre compte qu'un truc sur lequel tu passe douze heures et qui fait un mètre de large ne te rapporte rien s'il finit tout petit dans un coin de page. Pour compenser il y a des portraits sur lesquels tu as passé vingt minutes et qu'ils mettent sur une demie page. Dans l'ensemble tu es obligé de te fixer des priorités : pour que ça soit rentable, il faut vraiment être rapide. Travailler pour une grosse société ça représente des contraintes, mais d'un autre coté ça offre des garanties. Ton travail est assuré. Si on te l'abime ou qu'on te le perd, tu es dédommagé.

u travailles sur un projet de jeu vidéo.
uelle différence y-a-t'il avec le dessin traditionnel

La liberté. Le dessin au layout présente peu de contraintes, on peut faire ce qu'on veut, puis faire plein de projets à la fois et changer d'univers à chaque projet. C'est cool en plus de voir ce que tu fais s'animer, puis prendre du volume. Je travaille pour une petite société ce qui me permet d'avoir un vrai rôle dans la partie créative.

Les sociétés de Jeux vidéos cherchent pas mal de "Character Designers". L'informatique c'est pas tout, le talent des dessinateurs est nécessaire, et ça manque en ce moment.

u'est-ce que tu peux nous dire de ton métier,
et quels sont tes projets

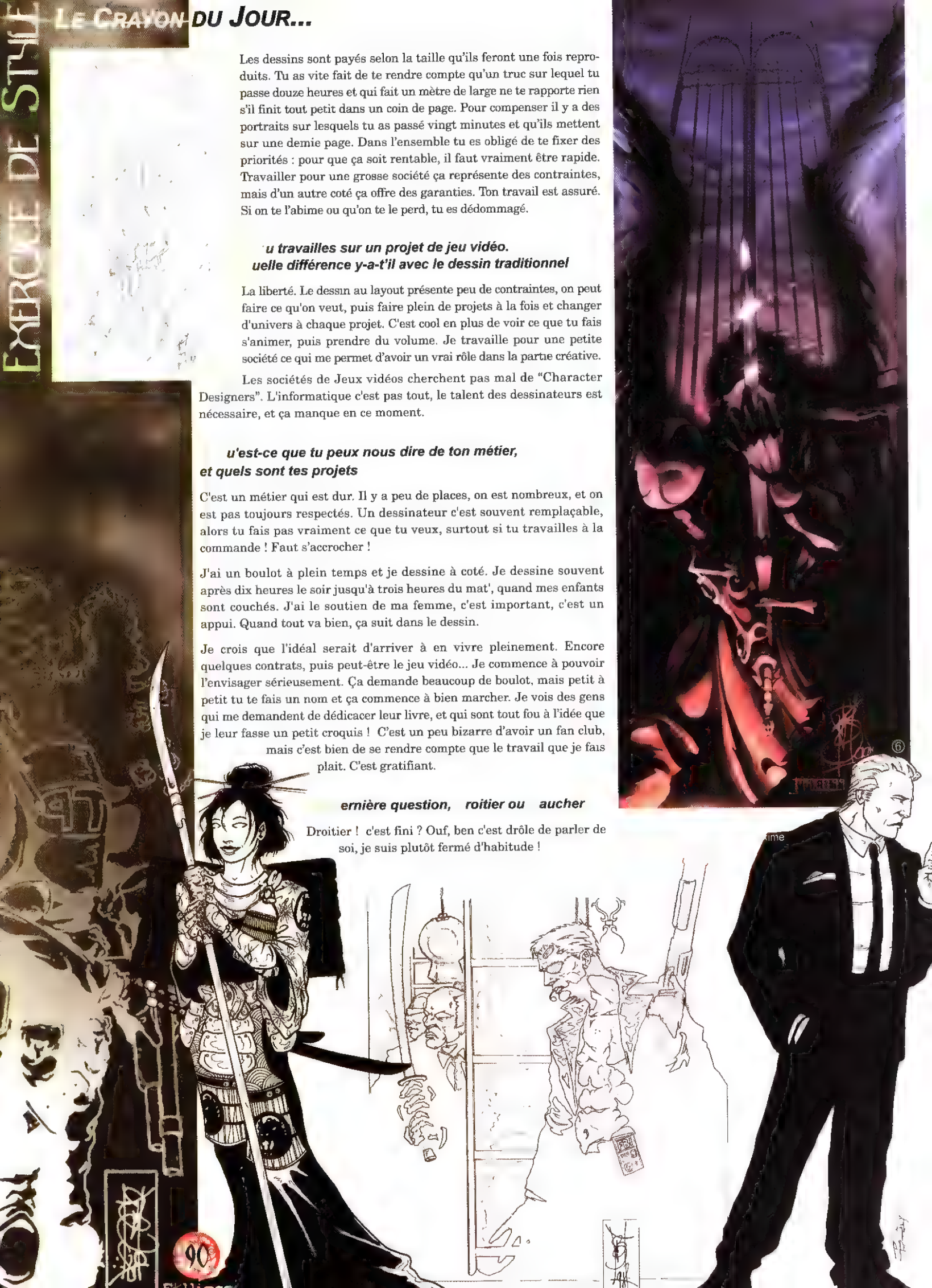
C'est un métier qui est dur. Il y a peu de places, on est nombreux, et on est pas toujours respectés. Un dessinateur c'est souvent remplaçable, alors tu fais pas vraiment ce que tu veux, surtout si tu travailles à la commande ! Faut s'accrocher !

J'ai un boulot à plein temps et je dessine à coté. Je dessine souvent après dix heures le soir jusqu'à trois heures du mat', quand mes enfants sont couchés. J'ai le soutien de ma femme, c'est important, c'est un appui. Quand tout va bien, ça suit dans le dessin.

Je crois que l'idéal serait d'arriver à en vivre pleinement. Encore quelques contrats, puis peut-être le jeu vidéo... Je commence à pouvoir l'envisager sérieusement. Ça demande beaucoup de boulot, mais petit à petit tu te fais un nom et ça commence à bien marcher. Je vois des gens qui me demandent de dédicacer leur livre, et qui sont tout fou à l'idée que je leur fasse un petit croquis ! C'est un peu bizarre d'avoir un fan club, mais c'est bien de se rendre compte que le travail que je fais plait. C'est gratifiant.

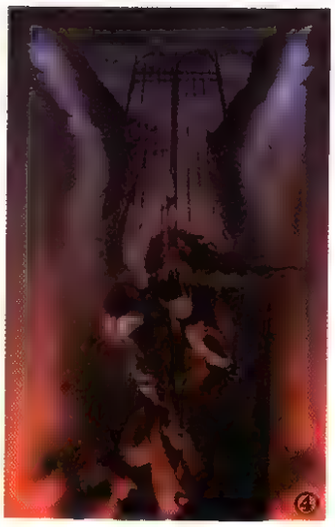
ernière question, roitier ou aucher

Droitier ! c'est fini ? Ouf, ben c'est drôle de parler de soi, je suis plutôt fermé d'habitude !



②

③



④

⑤

Maxime Desmettre est un jeune infographe doté d'un talent fou !
Non non, je ne mâche pas mes mots. Après quelques expériences dans le domaine du jeu vidéo, il passe une année à travailler sur les décors des dessins animés "Princesse du Nil" et "Papyrus" pour l'Usine à images (à Valenciennes), il participe ensuite à la pré-production d'un jeu vidéo pour Hydravisions et travaille actuellement sur les décors 3D d'"Alone in the Dark 4", un jeu d'aventure frissonnant chez Infograme. Illustrateur décors à ses heures creuses, ce créateur d'ambiances peint avec couleurs et lumières et vous révèle ici quelques-un de ses trucs .
Signe particulier : Maxime est un parfait autodidacte.

"Avant toute mise en ambiance d'une illustration assisté par ordinateur, il est nécessaire de préparer le document :

①-Récupération du dessin scanné et, avant même le premier coup de pinceau, sélection des zones clefs de l'image (ciel, persos, végétation, ...). Une fois les sélections faites et mémorisées, on commence la mise en ambiance.

②-En général, je recherche l'ambiance dès le début du travail par de larges touches de couleur, tenant déjà compte des directions lumières.

③-Une fois l'ambiance désirée obtenue, je passe au travail des matières et des détails. Je commence toujours par le fond du décor (ici le ciel), pour finir par arriver au traitement du premier plan. (Celui-ci devant être davantage travaillé que le fond).

④-Cela permet d'avoir une bonne profondeur dans l'image et d'amplifier l'effet de matière des divers éléments au fur et à mesure que l'on s'approche de "l'objectif". Un ajustage du contraste permet également une bonne accentuation de la profondeur, mais ce réglage se fera à la fin si nécessaire.

⑤-Une fois satisfait du rendu de l'ensemble, on passe à la touche finale, mais qui n'est pas à négliger : l'intégration des traits et éventuellement l'ajout d'effets de type halos, scintillements ou autres.

L'intégration des traits peut se faire en colorisant les traits ou en les atténuants par endroit, voire une combinaison des deux ...

⑥-Voilà, surtout ne pas oublier d'épurer l'image en découpant les bords inutiles , cela lui donne plus d'impact."

Commentaire : Maxime Desmettre, qui a mis en couleur toutes les images de l'article

Il y a longtemps, dans un pays lointain, très lointain, George LUCAS, jeune réalisateur passionné de S.F., se lança dans la réalisation de l'œuvre de sa vie. Cette œuvre allait chambouler de façon irrémédiable le monde aseptisé du cinéma Hollywoodien.

STAR WARS™

La saga qu'il a créée il y a déjà plus de vingt ans fait encore les beaux jours du septième art et continue de faire bouger les foules. Cette réussite est sans nul doute à mettre au crédit d'un scénario on ne peut plus fouillé, riche en références aux mythes classiques et glorifiant des valeurs universelles et intemporelles...

A L'ORIGINE DU MONDE

On connaît l'acharnement avec lequel Georges Lucas a créé son chef d'œuvre. Il a su développer tout un univers dans lequel tout a dû être inventé ou, du moins, réinventé. Tous ses éléments nous rappellent des objets, des lieux, des animaux présents dans notre galaxie et l'une des grandes questions que l'on peut se poser est bien entendu de savoir d'où viennent toutes ces idées, toutes ces images maintenant familières.

On subodore que beaucoup des concepts du film prennent leurs sources dans la seconde guerre mondiale. Des détails tels que l'arme de Han Solo, (un Mauser amélioré) ou le design des vaisseaux sont autant de références graphiques à la période. D'un point de vue idéologique, les Storm-troopers, l'accession au pouvoir de l'empereur et le côté obscur de la force ne seraient-ils pas une interprétation libre de ce que fût le nazisme ?

L'orient est l'autre référence majeure qui marque la série. Visuellement, elle s'inscrit dans les costumes, par exemple l'habit d'Obi Wan est un kimono sous une cape de bure, mélange d'Europe et de Japon féodal.

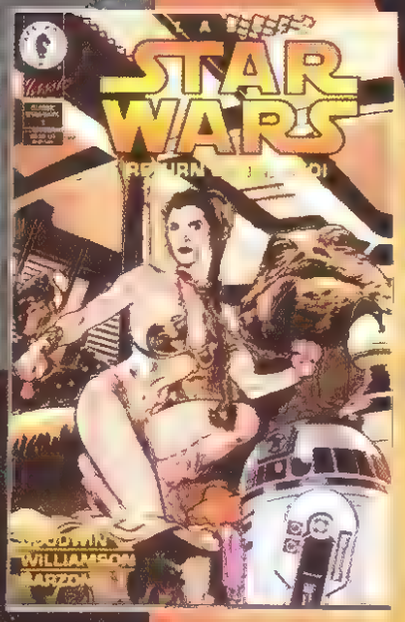
Le casque de Dark Vader pourrait être une fusion entre le casque allemand et le kabuto (casque des samouraïs). L'orientalisme semble être à l'essence de la philosophie Jedi, on retrouve le concept de force spirituelle, l'impassibilité du guerrier, la symbolique sacrée autour du sabre, etc.

Les influences historiques sont variées depuis les chasseurs de primes ou les armes à la ceinture de Han, inspirés des cow boys jusqu'aux pirates et corsaires écumant désormais l'espace.

Mais l'on ne s'arrête pas là, dans la première trilogie, par exemple, un personnage anodin, dont le nom n'est même pas prononcé et dont le plus grand dialogue doit être : "ARRRGHHH !!" Souvenez-vous cette créature visqueuse qui ressemble un peu à un éléphant, eh bien Lucas lui avait trouvé le sobriquet de Ephant Mon, qui finalement est assez proche de "Elephant Man". En fait, lorsqu'on regarde de plus près le nom de toutes ces créatures qui servent bien plus à la mise en ambiance qu'au scénario à proprement parler, on en apprend énormément sur les sources d'inspiration de l'équipe de LucasArts.

Fascinant, ce monde qui fait rêver petits et grands enfants depuis plus de vingt ans ?

Sans aucun doute !



Page de pleine (Affiche française de La Menace Fantôme oblige) cotoie en encadré la couverture du deuxième "Episode One Manga" à sortir. Un prochain chez Dark Horse ?

Ci-contre, Adam Hughes signe la couverture d'un grand classique, "Le Retour du Jedi" (et la numérisation).

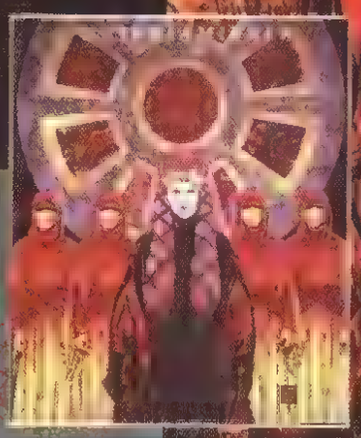
LA TRILOGIE MYTHIQUE

Les premières adaptations de STAR WARS en bédé ont été quasiment contemporaines aux films, elles n'étaient alors "que" des transcriptions à la virgule près des dialogues avec un découpage identique à celui de leur égal cinématographique.

Dessinées au début des années 80, elles ont, malgré le talent certain de leurs auteurs, un peu vieilli, un peu comme les effets spéciaux des films originaux.

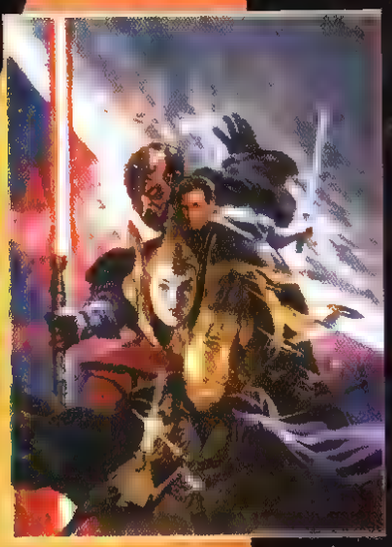
Ils ont d'ailleurs également fait l'objet d'éditions spéciales (comprendre rééditions rajeunies). Par exemple l'adaptation de "Un nouvel espoir", autrefois plus connu sous le nom "La guerre des étoiles", bénéficie d'une superbe couverture de Dorman, inédite et pour justifier l'appellation "Edition Spéciale" on nous balance, de-ci de-là, quelques scènes issues de la version remasterisée qui tranchent un peu malencontreusement dans la narration (par exemple la scène avec les [illegible] des montures diverses qui mettent leurs cavaliers par terre sur Tatooine).

Par contre, à l'intérieur, on découvre les dessins magnifiques de Barreto, très bien encrés par Al Williamson. Ils sont à la fois épurés et réalistes, sans pour autant être caricaturaux. On peut seulement reprocher [illegible] Obi Wan Kenobi pas "souriant". Ce livre serait parfait si l'on se contentait d'en



Ci-contre, Darth Vader inspecte les troupes, Darth Maul vous toise de travers et la reine Amidala vous en impose...

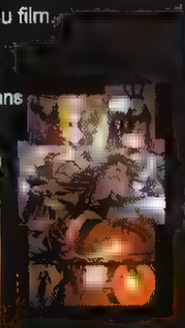
Dans ce défilé, le premier est signé Lucasfilm, le second Hugh Fleming et le troisième Tim Bradstreet.



regarder les images ou, est-ce encore possible, de le lire sans avoir jamais vu l'œuvre originale. Malheureusement, le scénario de Bruce Jones ne retranscrit pas assez l'esprit de Star Wars. Alors que l'essence même des films est le mélange subtil entre action et mythologie, la bande dessinée ne nous présente que de l'action, peut être pour des raisons de rythme. L'exemple le plus flagrant concerne la disparition de la scène où Luke arrive à Mos Eisley et pour où, pour la première fois, Obi Wan Kenobi fait la démonstration à Luke du pouvoir de la force à l'encontre des âmes faibles des Stormtroopers.

Dans la même collection, L'Empire contre-attaque et Le retour du Jedi, tous deux sous la plume d'Archie Goodwin et les pinceaux de Williamson et Garzon, disposent des arguments opposés : les dessins sont tristement gâchés par une mise en couleur pauvre mais servent un scénario très proche de ceux des films et apportent même certaines scènes sensées exister sur pellicule et coupées au montage. Très agréables à lire grâce à un découpage judicieux, ils sont un complément (presque) indispensable aux films originaux.

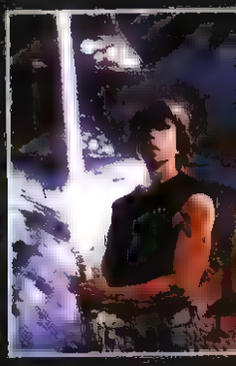
En ce qui concerne les adaptations en bédé, "La Menace Fantôme" est traduite chez Delcourt, ce "petit" dernier pèche cette fois par un excès de fidélité. Le dessin de Damaggio, est certes beau mais semble souvent trop proche des images et cadrages du film.



Ci-dessous, Boba Fett à l'honneur dans ses propres titres (Dark Horse US) !

La mise en page, sobre, manquerait un peu de rythme. Les textes, trois lignes par page, ressemblent aux dialogues d'un film de Keanu Reeves ! Au final, on a plus l'impression de lire un story-board qu'une bd. Indispensable uniquement pour les fans collectionneurs qui pourront les ranger, sans les avoir lus, sur l'étagère à côté de leurs figurines encore sous blister.

Vous l'aurez compris le fan est un éternel insatisfait. Il y en a même pour critiquer le dernier film de Lucas en lui reprochant de dénaturer sa propre création !



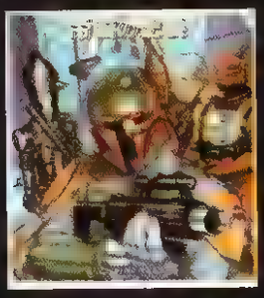
A gauche, Une couverture US pour la Menace et une planche de l'Empire contre-attaque ; 2 styles, 2 époques...

A droite, les 6 couvertures de L'héritier de l'empire, signées par Vatine. Y aurait-il une petite influence Frazetta ou Vallejo chez l'auteur d'Aquablue ?

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR...

L'univers de Star Wars représente un travail d'imagination colossal. Bien sur il a fallu mettre en place de multiples systèmes solaires, des écosystèmes complets et inventer des dizaines d'espèces de créatures différentes dans lesquelles n'importe quel disciple de Darwin pourra retrouver de lointains ancêtres terrestres. Mais cela reste à la portée de n'importe quel auteur de SF. Ce que l'on sait moins en revanche, c'est que quand nous ne retenons que les principaux protagonistes de l'histoire, Lucas lui n'a pas voulu se contenter de s'arrêter là. Ce sont des centaines de personnages qui

"Alors que l'essence même des films est le mélan subtil entre action et mytholo la bande dessinée ne nous présente que de l'acti peut être pour des raisons de rythm



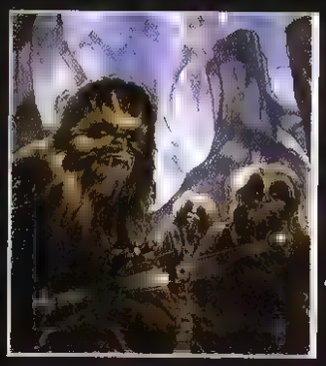
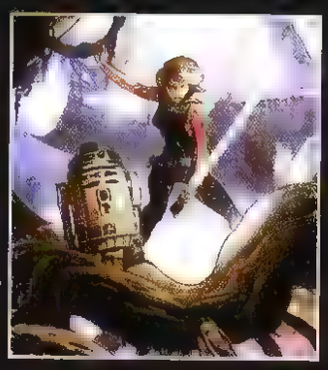
Vous ne vous étonnerez donc pas de la difficulté qu'ont les auteurs à se situer entre le trop librement interprété et la retranscription si fidèle qu'on crie au plagiat. Malgré tout, c'est avec beaucoup de curiosité que l'on attend les adaptations "manga" des mêmes titres. Entre le dynamisme graphique et la philosophie nipponne on peut s'attendre à beaucoup de surprises.

Là-haut, quelques-uns de vos héros préférés façon manga...

Ci-contre, extrait de la menace fantôme, Obi Wan et Qui Gon en décousent...

peuplent la galaxie Star Wars. Vous n'avez sans doute pas oublié Jabba le Hutt ou les Ewoks, mais il y a encore tous ceux dont vous ne vous souviendrez ni du nom, ni du visage. Pour chacun d'entre eux, Lucas a donné un nom, créé une histoire et leur a constitué une existence au-delà de leur apparition à l'écran.

Encyclopédies, jeux de rôles et bandes dessinées sont devenus le moyen pour le public d'entrer un peu plus loin encore dans l'univers du mythe. Paradoxalement peut-être, ce n'est donc pas du côté des adaptations de l'œuvre originale que l'on trouvera le génie. Souvent les légendes sont intouchables et STAR WARS est loin d'échapper

à la règle. La lecture des bandes dessinées parallèles semble un bon complément et apporte beaucoup de bonnes surprises.

Ainsi, La bonne nouvelle concernant l'épisode I, provient de quatre histoires complètes dessinées par différents auteurs concernant chacune un personnage principal, à savoir Obi Wan, Anakin, Amidala et Qui-Gon Jinn. Les dessins, du beau à l'horrible, desservent des scénarios intéressants. On y retrouve bien sûr des éléments du film mais également beaucoup de petits plus qui ajoutent à la psychologie des personnages. (Vous découvrirez les traductions dès octobre en kiosque aux éditions Marvel France / Delcourt)

On retrouvera avec plaisir les personnages de l'épisode deux dans des aventures se déroulant pendant et après les films. L'héritier de l'Empire (Heir to the Empire) (Vatine au dessin), la guerre des Jedi (Dark Force Rising), et l'ultime commandement (The last Command), en plusieurs volumes et inspiré du roman de Timothy Zahn ont la particularité de se dérouler après le Retour du Jedi (seul l'ultime commandement est actuellement disponible chez Delcourt, pour trouver les premiers volets traduits en attendant leur reparution, il vous faudra fouiller les bacs des bouquinistes à l'affût des éditions Dark Horse France). On y retrouve avec plaisir Leïa, Luke et Han Solo cinq ans après la chute de l'Empire. Le dessin de Biukovic est attrayant, avec ses larges traits qui ajoutent au dynamisme des scènes. Détail amusant : alors que Léïa, Luke et les autres sont dessinés de façon réaliste et par rapport aux acteurs du film, en revanche, les nouveaux personnages (dont Mara Jade, la fille adoptive de l'empereur Palpatine) sont très stylisés, ce qui ajoute un élément comique à l'ensemble.

Plus intéressant encore, de nombreux titres non encore traduits, s'intéressent aux personnages moins connus que sont Boba Fett, le chasseur de prime, Jabba le hutt, ou les Droïds et tirent l'histoire jusqu'à la fin de l'empire vingt cinq ans après le retour du Jedi. L'un des prochain titre à paraître étant le mariage de Luke avec Mara Jade, personnage inventé pour le comic. Bien entendu, comme tout mariage de héros qui se respecte, il ne se fera pas dans la paix et la tranquilité qu'on lui souhaiterait.

Enfin on attend avec impatience que soit traduite la saga de Sith qui court sur plus de mille ans et ramène le mythe jusqu'à ses origines près de 5000 ans avant le premier film.

POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIRE

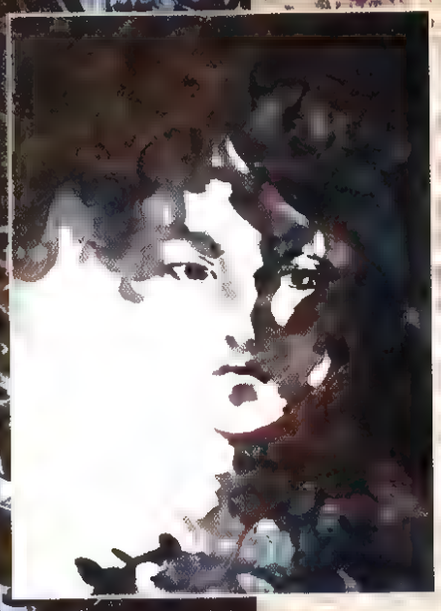
Si les adaptations pures et dures des films ne parviendront jamais qu'à faire grincer les dents des fans ou des puristes, elles semblent néanmoins indispensable pour ancrer l'univers Star Wars dans le monde du livre.

C'est dans ce contexte que s'insèrent les bandes dessinées parallèles aux films mais parties intégrantes de l'univers Star Wars. Et c'est dans les archives de Lucas Arts que les auteurs de BD puisent pour créer leurs histoires. La plupart des personnages qui y sont utilisés proviennent exclusivement de l'imagination plus que fertile de l'équipe de Lucas. Une créature spéciale à utiliser ? Hop, on ouvre la bible de George Lucas et on y découvre le nom [illegible], le mode de vie et lieu d'habitation de cette charmante petite bête à écailles. Il ne reste plus alors aux auteurs qu'à trouver une aventure digne d'intérêt dans laquelle elle puisse s'intégrer, ce qui n'est et ne sera malheureusement pas toujours le cas. Et voilà une nouvelle bande dessinée qui s'intègre parfaitement à l'ensemble, comme une nouvelle pièce d'un puzzle, et paf ! un nouvel éclaircissement sur ce vaste univers, un coin d'ombre en moins. L'univers Star Wars est en perpétuelle expansion, à nous, lecteurs, de faire la part des choses entre le bon et le mauvais, le bien et le mal.

Joel Leroux.

→ A gauche, vous pourrez prochainement lire l'union
Ci-dessous, Duncan Fegredo peint les fresques Sith 5000 ans avant Dark Vader...

Taches d'encre...



Premier numéro, première instance de la rubrique qui vous est dédiée, Ekllipse vous ouvre ces deux pages afin que vous nous expédiiez vos louanges où vos cactus... Cependant, ce mois-ci, il faudrait que vous soyez devin pour nous donner déjà un avis, alors nous vous gratifions de quelques blas blas...

"Au commencement était la Terre, puis vint le premier jour..."

"Hum, si l'on débute par là, il ne suffira pas de 100 pages pour raconter l'histoire du projet."

Aussi, sans plus attendre, voici la petite histoire d'un magazine qui prit son temps à voir le jour...

Il était une fois,

Bon, passons sous silence les débuts mitigés et escroqueux d'un projet sympathique mais filouteux pour en venir au plus vite à ce que vous voulez lire : notre histoire, avec des détails croustillants et salaces !!

"Gasp ! Comment ça croustillant les salades ? Mais c'est le courner des ~~lecteurs~~ (auteurs) ici !"

Reprenons-nous, et rattrapons l'histoire là où elle débute...

"Elle ne fait que débuter ?, mais il n'arrivera jamais au bout en deux pages ce bavard..."

"Suffit !", dis-je, "Si je n'étais pas interrompu à tout bout de champ par des lignes perdues et désobligeantes, nous aurions déjà atteint Angoulême depuis deux paragraphes !"

"Angoulême ?"

Re-reprenons-nous donc, et retrouvons nos héros de la rédaction, dans leur périple à la recherche d'un éditeur, abandonnés qu'ils furent aux misères de l'escroquerie ..

"abandonnés, quand ça ?, T'as encore sauté un paragraphe, c'est comme ça que tu comptes réussir tes deux pages, c'est beau tiens !"

"Arrhhhh! Silence !", hurle-je, afin de retrouver mes mots, perdus entre cerveau et clavier.

"Comment voulez-vous que je raconte quoi que ce soit de cette façon ?"

Notre équipe donc, au terme de cinq mois de dur labeur se trouve sans éditeur et chargé d'un bien lourd bébé : un cent page traitant de la bédé sous toutes ses formes.

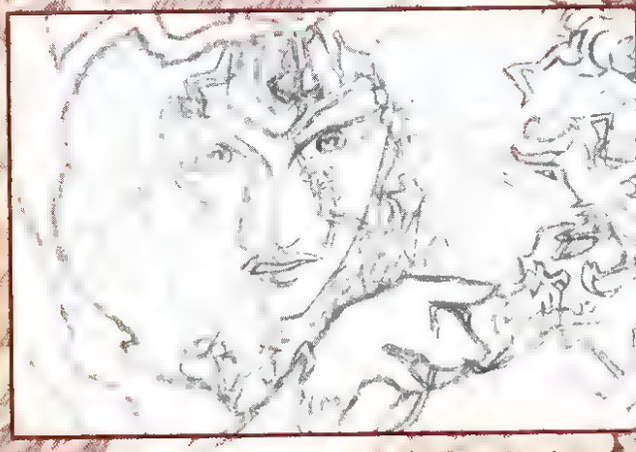
"Arrêtes le laius tu veux.. On vient d'en lire 95 pages !

On sait à quoi il ressemble ton magazine !"

"Argrumpf ! C'est que depuis le temps que je cherche à le vendre... J'ai pris des habitudes..."

"Allez, la suite.. "

...un magazine qui eut donc, pour espérer voir un jour les étagères surchargées de vos kiosques à journaux préférés, *(vous ne l'avez pas volé ou (pire) emprunté à un ami au moins ? On ne le répétera jamais assez, achetez Ekllipse avec des sous !!)* à trouver un généreux mécène.



"C'est encore loin, Grand Schtroumpf ?"

Ce sauveur intergalactique, ce généreux mécène, ce merveilleux porteur d'espoir qu'un jour ce beau produit soit lu et relu par des foules en délire et qu'elles hurlent son nom en arrachant leurs sous-vêtements...

"Tu baves Coco !, Ça va bien ?"

"Qui ? Moi ? Oups, j'ai du être légèrement emporté par mon élan..."

Le mécène, donc, se trouverait à Angoulême, Mecque annuelle de la Cause Casée, Saint Réceptacle du Phylactère, Haut-Lieu de la Dédicace... Et au coeur de ce festival religieux dédié aux z'auteurs venus des quatres coins du monde...

"Le voila encore en train de s'enflammer.. Du calme, on sait ce qu'est Angoulême en plein festival !"

Angoulême, oui, on y arrive voyez-vous...

"A défaut de comprendre quelque chose à cette histoire..."

...où, usant nos semelles des heures durant sur le tarmac ébouriffé, nos yeux sur les pages dédicacées et nos oreilles sous les applaudissements dédiés aux autres, nous cherchâmes nuit et jour ce Graal du créateur de projet ambitieux et plein d'espoir : Les sous !

(ou, à défaut, un Macdo ou un ticket resto, paske Angoulême pendant cinq jours ça fait faim...)

Et là, rompus par les batailles livrées corps à corps avec des éditeurs pleins de dents, nous usâmes de stratagèmes jusque-là réprouvés par la convention de Genève (style demander à parler à Truc de la part de Machin sans avoir jamais vu ni l'un ni l'autre, imposer dans les vestiaires de Glénat un Show-off imparable : Site Web plus CD-rom sur portable asmathique appuyé sur le flanc gauche par une maquette-couleur plastifiée... et s'effondrer de fatigue devant un stand pour émouvoir le rédac-chef de Semic...) l'équipe (nous deux), se devait de réussir...du Béton !, L'Austerlitz de la prestation !

En haut à gauche, le rédac'chef parfois, prend ses pinceaux et transforme le papier en aquarelle surréelle...

A droite, échappée des pages Bulle d'Art, une Emeraude qui n'en est encore qu'a l'état d'esquisse...

Ci-contre, Il est fou le DA, Il gribouille même parfois n'importe qui juste pour remplir les dernières pages du magazine...

Cartes et encore...

Le Dragon éditeur ne pouvait que plier devant notre conviction St-Georgesque et le talent brut imposé par notre malheureux P200 à 32 Mo de ram...

Et là !! Là !!

"Là quoi ??"

"La ferme, Averell..."

La grande Austerlitz se transforma en boueuse Waterloo alors même que tombaient les couperêts éditeuresques :

"C'est très beau, mais nous, la presse... On a déjà donné..."

"Chez Delcourt, ils sont plus moderne, allez les voir de ma part, mais leur dites pas que c'est moi qui vous envoie..."

"Vous avez été voir Dargaud ?"

"Vous savez, Guy est très moderne, pourvu qu'il y ait des cases, des bulles et du carton autour..."

"Vous avez été voir Glénat ?"

Bref, l'Horreur avec un grand H, comme dans le pire des Stephen King... Misery sur toute la ligne...

"Arrêtes ton char, toi aussi on va t'appeler Caliméro..."

il ne nous restait qu'à manger notre désarroi, et compter les maigres restes de RMI qui nous permettraient de noyer notre detresse dans un long appel à SOS Créateur en Rade...

"Sortez les violons...!"

Cognac, pays du Bon Vin

OK, OK, il nous restait la retraite stratégique, l'abri où l'animal blessé panse ses plaies : la pension "Coq en Pâtes" (Vous vous reconnaîtrez, n'est-ce pas ?)

"On veut juste manger... La famille à nourrir, les chiens, les chats, le crocodile, la grand-mère et le martien au fond de l'abri de jardin..."

Et alors ? Cette Gamelle ?

"Rien ..."

"Quoi rien !?"

Le Miracle s'est accompli, sans aucun doute grâce à notre énorme effort stratégique, à la qualité incomparable de notre travail, au génie créatif inégalé qui nous caractérise...

"Et aux chevilles en béton qui te poussent..."

"Rabat-joie !" ...le miracle d'avoir un éditeur qui prend son téléphone pour vous demander un rendez-vous !

Donc des sous !!

...Pour éditer ce premier numéro, et quelques imprévus pour s'amuser en attendant qu' Art Khan' ne passe de jolie maquette chrysalée à beau papillon de papier.

Citons en vrac, un crash informatique et ses cinq gigas de données envollées (un classique), deux ou trois évolutions du matériel chez Intel rendant le matériel obsolète avant d'être payé, un petit crash en voiture, histoire d'agrémenter les interview de vues imprenables sur un véhicule capable de rallier Lille à Bruxelles sans capot ! Et une bonne douzaine de plantages informatiques qui transforment le "studio de création" mutiposte en usine à cafetière ("studio intégral tout-en-un : ordinateur périmé-graveur en panne-technicien qui revient la semaine prochaine...)"

"Caliméro, le retour..."

36-15 Dieu existe !

Et oui, tout arrive, et après tous ces longs mois de vaches maigres et folles au menu, après cinq colonnes de cette interminable rubrique, un beau matin de février (donc pluvieux), le miracle d'un contact presque fructueux...

Quelques détails à régler, un souci ou deux, un ou deux millions de coup de fils "Il est actuellement sorti, il vous rappellera..." six ou sept mois passent... et un beau matin de juin (donc pluvieux) , le téléphone sonne pour enfin parler de ce qui nous motive tous .... du but ultime de l'existence, du suprême "Sens de la vie !" ...

"C'est comme ça que tu parles de l'argent ?"

"Euh, bah oui..."

"Obsédé !" "Tapie !" "Bill Gates !"

...Et du labeur

Nous voici donc au clavier de ce premier "courrier", quelques seize mois après avoir débuté le projet, un bon millier de feuilles de papier imprimées, quatre disques durs remplis, cinquante cinq CDs gravés, vingt à trente mille pages de BD lues, un milliard de coups de fil passés un peu partout, un défi jeune relevé, des sponsors à trouver, et un déménagement...

"Déménagement ? Où ça un déménagement ?"

Histoire de donner du piment à cette belle entreprise, quoi de plus divertissant, (et pas stressant du tout) que de prendre un petit véhicule (réparé), d'y entasser la tonne de matériel précités, (et encore...) et de faire route de Lille jusqu'en... Corse à quinze jours de l'Arlésienne, du fameux bouclage !!

Cela dit, puisque vous arrivez au bout de ces lignes, c'est que ledit bouclage a eu lieu et que le numéro Un est bien sorti...

Pour vous récompenser d'avoir tenu jusque là, voici une offre immanquable, qu'a vous seuls, fidèles lecteurs, nous proposons... Le fameux bon d'abonnement avec promo en chef...

Alors, on s'abonne ?

Petit Bulletin pour les privilegiés que vous êtes :

(A découper selon les lignes ou à photocopier si vous ne voulez pas abîmer votre bô magazine (on vous comprend...) et à renvoyer à :

Ekllipse Abo,
Falhène Productions
Moca Croce
20140 Petreto Bicchisano

6 Numéros : 180 FF
soit 30f le Numéro au lieu de 35.

Et vous voilà, garanti de recevoir chez vous les prochains Ekllipse !!

Je joins mon règlement par chèque à l'ordre de : Tournon S.A.

Nom:
Prénom:
Adresse:

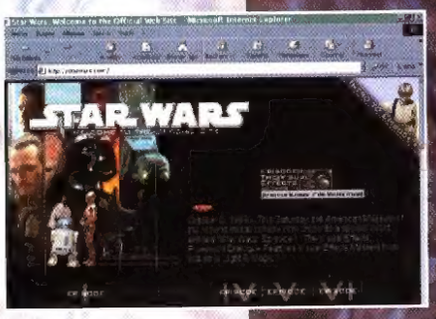
Code Postal: _____
Ville:
Téléphone:

Entre payottes et cochons sauvages, c'est ici, que Falhène Prod. a planté sa tente...Sisi, là, juste derrière le gros rocher....

"Permettez-moi de vous présenter l'ange protecteur des artistes..."
Un gribouilli de votre DA

UNE TOILE À PARCOURIR...

UN COUP D'OEIL DANS LA MATRICE...

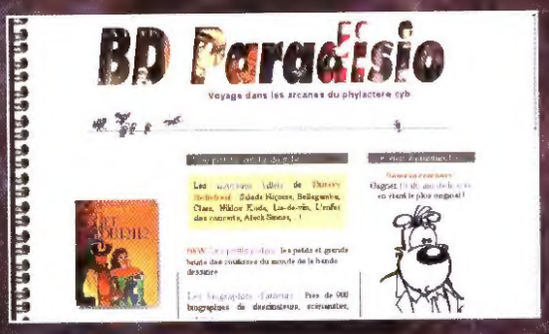


La Bande Dessinée est présente partout où l'image à sa place, alors bien évidemment, elle a creusé sa niche dans les disques durs des serveurs internet !! Petit aperçu de la BD on the Web...

http://starwars.com

Et pour commencer un petit détour intersidéral vers l'espace Georges Lucas... Où vous retrouverez tout ce vous voudrez sur les effets spéciaux de la trilogie ou de La menace fantôme, mais pas un mot sur les bandes dessinées du mythe... Passons donc !

http://www.bdparadisio.com



A tout seigneur tout honneur, ce site est probablement La référence actuelle en matière de BD francophone. Très souvent actualisé, offrant de nombreuses et fréquentes gallleries exclusives, une mine d'informations et d'images sur tous ce qui sort en Francobelgie, et un excellent point de départ vers un million de liens relatifs à la case...

http://www.humanos.com

Sans doute le site le plus design sur le sujet, les humanos nous permettent de lorgner vers les prochains titres de Jodorowsky, d'admirer avant tout le monde les planches des Bess, Gimenez ou autres Manara... Et le très technique webmaster vous offre, comme ce fut le cas pour Angoulême, des sessions «Webcam», pour des dédicaces comme si vous y étiez !

http://www.topcow.com

Le site américain donc en anglais de l'éditeur de Witchblade et Fathom ; on y retrouve bien sûr les (rares) scoop du studio californien mais surtout on peut visiter en ligne une gallerie de planches de Turner, crayonnés ou encrés, de toute beauté, qui sont à vendre !! Si vous avez les moyens...Les autres se contenteront comme moi de regarder.

http://www.namida.com

Le site du fan absolu de manga et d'animation japonaise... De très nombreux articles sur tous les titres imaginables du pays du soleil levant, donc sur Tsukasa Hojo entre autres...
L'auteur de ce très conséquent site est un habitué des pages de la presse, ayant collaboré avec nos confrères de Yoko...
La multitude d'images à voir rend l'endroit plutôt lent, alors armez vous de patience si vous voulez découvrir la couleur des petites culottes des Sailor Moon !

http://www.yslaire.be

Tiens, en voilà un bien beau que celui-là, quand les humeurs de la toile n'empêchent pas le chargement correct des pages...
Le pendant informatique de la nouvelle saga de l'auteur belge tout le processus créatif d'Yslaire est ici décrit et décortiqué, en images, en liens (parfois masqués), et en psychanalyses...
Interrogations parallèles d'Eva Stern, le personnage et de Bernard, le roi du calque, sur le papier comme dans photoshop !
A noter qu'avec le départ d'Yslaire chez les Humanoïdes Associés, le site devrait subir de profonds changements et être (enfin) remis à jour !

Rendez-vous dans deux mois, d'ici là : Ecrivez-nous :

Ekllipse@hotmail.com

Ekllipse@hotmail.com

Au sommaire du numéro 2 :

HAYAO MIYAZAKI, *Une seule planète pour tous.*

De Totoro à Mononoke Hime, l'univers de Miyazaki nous transporte de mondes de gentils esprits à d'autres dévastés par la colère des hommes. Ecoterroriste ou animiste, Hayao ouvre les yeux des petits et des grands...

ALBERTO VARANDA, *Interview d'un Serial Painter.*

Après *Bloodline* et *La geste des Chevaliers-Dragons. Paradis Perdu* et *La Belle et la Bête* sont les derniers projets signés Ange/ Varanda. Rencontre avec un perfectionniste entre art-nouveau, anges et démons...

FRANK MILLER, *Sérénade en Noir Majeur.*

Gros plan sur celui qui a tué Elektra, torturé Daredevil, repeint Batman en noir et plongé une cité entière dans le vice. L'homme a même donné la note quant à sa vision de Léonidas et de ses Spartes de l'An 300.

Le grand dossier du bimestre :

FAERIE ET ENCHANTEMENT

Au menu :

Books of Magic,

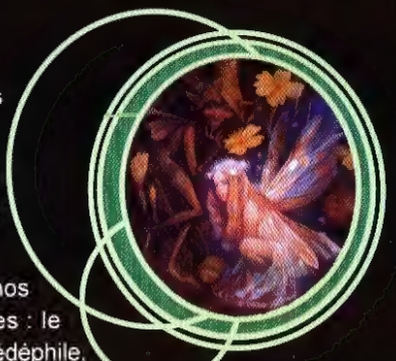
Animisme en Asie

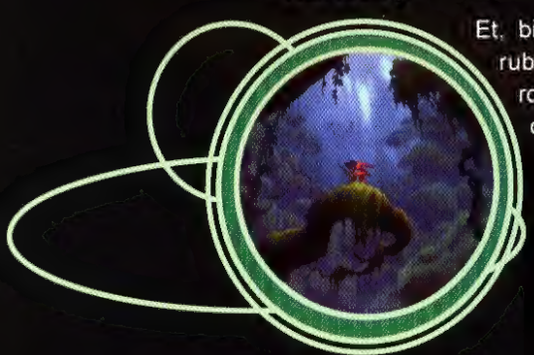
et l'interview de* MAN' CIVIELLO, *l'auteur hyper-talentueux de la Graine de Folie.

Sans oublier :

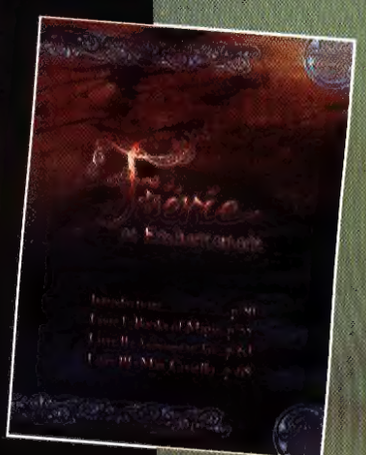
Coté cour : **Lara Croft** nous livre ses secrets minceur,

Côté jardin, M. Greystoke nous parle de sa derniere apparition dans **Tarzan** chez Walt Disney.





Et, bien-sûr, toutes nos rubriques habituelles : le routard otaku, le bédéphile, comic-addict, des bulles d'air partout et un vrai courrier des lecteurs (surtout si vous nous écrivez !!)...



RETROUVEZ Ellipse LE 25 JANVIER.

Vous prendrez bien un vers ?

SAM AND TWITCH

font une descente dans Spawn dès Janvier 2000

en vente tous les mois en kiosques et librairies spécialisées

semic

Sam & Twitch © et Spawn ©, leur logo et leur symbole sont ™ & © 1999 Todd McFarlane Productions Inc. Tous les personnages qui s'y rattachent sont ™ & © 1999 Todd McFarlane Productions Inc. Tous droits réservés. Image et son logo et son symbole Image Comics Inc. Tous droits réservés.